ZZAP!
Anno II n° 10
MARZO 1987
L. 3.500
Edizione italiana della rivista inglese più venduta
PROVE E TEST DEI MIGLIORI
VIDEO GIOCHI
PER ATARI C. 64 C. 16 MSX SPECTRUM
I GIOCHI CALDI DI MARZO
HEART OF AFRICA
THE INHERITANCE
MUTANTS
PORTAL
(Activision)
Esclusivo!
PROCREAZIONE MENTALE
Dal diario di Andrew Braybrook creatore di Uridium e Paradroid
SENSIBLE SOFTWARE
Quattro chiacchiere sull'industria del software con Cris Yates e John Hare

SPEED KING
konix
THE WORLD'S FIRST HIGH PERFORMANCE JOYSTICK.

BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA™

BASATO SUL FAMOSO FILM

Ti trovi nel cuore di un bizzarro mondo sotterraneo dominato dal Mandarino Lo Pan, un essere malvagio che, grazie ad un patto stipulato con il diavolo, ha acquistato poteri particolari.
La tua missione: salvare la bellissima Miao Yin prima che venga sacrificata ad un demone.
Nei panni di tutti e tre gli eroi del film — l'americano Jack, l'esperto di arti marziali Wang Chi ed il vecchio mago Egg Shen — devi sconfiggere Lo Pan e tutto lo stuolo dei suoi sostenitori.

Commodore 64/128 cassetta	Lit. 18.000
Commodore 64/128 disco	Lit. 25.000
Spectrum 48/128K/+	Lit. 18.000
Amstrad CPC cassetta	Lit. 18.000
Amstrad CPC disco	Lit. 25.000

Electric Dreams
SOFTWARE

SOMMARIO

Editore
Edizioni Hobby S.r.l.
Via Della Spiga, 20
20121 Milano

Direttore Responsabile
Elisabetta Broli

Direttore
Riccardo Albini

Capo redattore
Benedetta Torrani

Coordinamento Redazionale
Marco Vecchi

Redattori
Danilo Lamera
Alberto Rossetti

Progetto Grafico
Davide Cestari e
Dario Codognato

Redazione
Studio VIT
Via Ausonio, 27
20123 Milano
Tel. 8376394

Fotocomposizione
Tipografia Parole Nuove
Via Torino, 32
Cernusco s/N (MI)

Fotolito
Claudio Lavezzi
Via Teruggia, 3
20162 Milano

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Via Brescia, 53/55
Cernusco sul Naviglio (MI)

Concessionario di pubblicità
SPAZIO 3
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
Tel. 02 / 6070403 6080156

Su licenza di:

A NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile
registrata presso
il Tribunale di Milano
al n° 251 il 10/5/1986

Distribuzione
ME.PE. S.p.A.
Via Famagosta,75
20142 Milano

Arretrati: il doppio del
prezzo di copertina, vanno
richiesti a:
Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

GIOCHI CALDI DI MARZO

PORTAL
A dire il vero non è gioco caldo, e forse neppure un gioco. È qualcosa di assolutamente nuovo, da capire .... **pag. 14**

HEART OR AFRICA
Il seguito di Seventh Cities of Gold si svolge nel continente nero. Avventura e viaggio alla ricerca del faraone perduto ..... **pag. 18**

MUTANTS
Un originale e stimolante, nonché eccitante e divertente sparà e fuggi della Denton Design .... **pag. 22**

THE INHERITANCE
Dalla francese Infogrames, un gioco veramente originale, pieno d'azione, strategia, furbizia e gioco d'azzardo .... **pag. 36**

OSPITI SPECIALI

A SENSIBLE INTERVIEW FOR A CHANGE
Gary Penn intervista Cris Yates e John Hare della Sensible Software, che gliela raccontano a lungo sulle loro opinioni sull'industria del software .... **pag. 52**

PROCREAZIONE MENTALE
La prima puntata del diario di Andrew Braybrook, con la partecipazione di Steve Turner, alle prese con i problemi di ogni giorno di ogni programmatore ....

GOOOOOOL!
Julian Rignall, assatanato tifoso di calcio presenta tre degli ultimi giochi pedatorio-elettronici ed emette il suo verdetto. ....

PRENDIMI, PRENDIMI...
... disse la Regina all'alfiere. Non è un racconto hard-core, ma una doppia recensione di giochi di scacchi.......................

FORMAZIONE TIPO

PRIMA PAGINA
Un grande editoriale da non perdere .... **pag. 9**

LA POSTA
C'è maretta tra lettori e redattori, ma anche qualche aspetto "carino". Amore e odio... .... **pag. 11**

TOP SECRET
Un bel po' di POKE e un bel po' di mappe fanno ben 7 pagine di trucchi giusti per tutti i gusti **pag. 44**

AVVENTURA
De Bello Doomdarico II e una rubrica tutta francese per il Mago alla ricerca di nuove sensazioni esotiche .... **pag. 61**

COIN-OP
I giochi da gettonare tra un cappuccino e una spuma al ginger .... **pag. 58**

NEWS
Mese magro di novità, la situazione è grigia. Speriamo in una pronta ripresa del mercato .... **pag. 66**

PARADE
Le novità natalizie hanno sconvolto la classifica dei giochi più amati dai videogiocatori italiani .... **pag. 67**

THE TERMINAL MAN
le avventure di CROSS stanno per finire. Sob! .... **pag. 72**

SORPRESA!

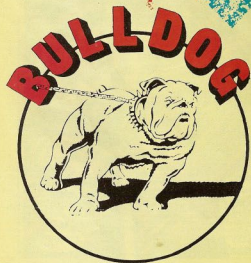
VIDEO-MATCH!
Una volta ogni 6 o 7 mesi appare la pagina di record selezionati dal Signore dei Punteggi .... **pag. ?**

MASTERTRONIC

Lit. 5.000

M.A.D. GAMES

Lit. 7.500

BULLDOG

Lit. 5.000

MASTER COMPUTE

NEW RELEASE

£1.99

Mastertronic/Soft Center Via Mazz

◀ Hai visto quanti sono i videogiochi **COMPUTER GAMES.** Ora li puoi trovare dal tuo rivenditore di fiducia sul nuovo espositore con la scritta **MASTERTRONIC**
Ma il prezzo?

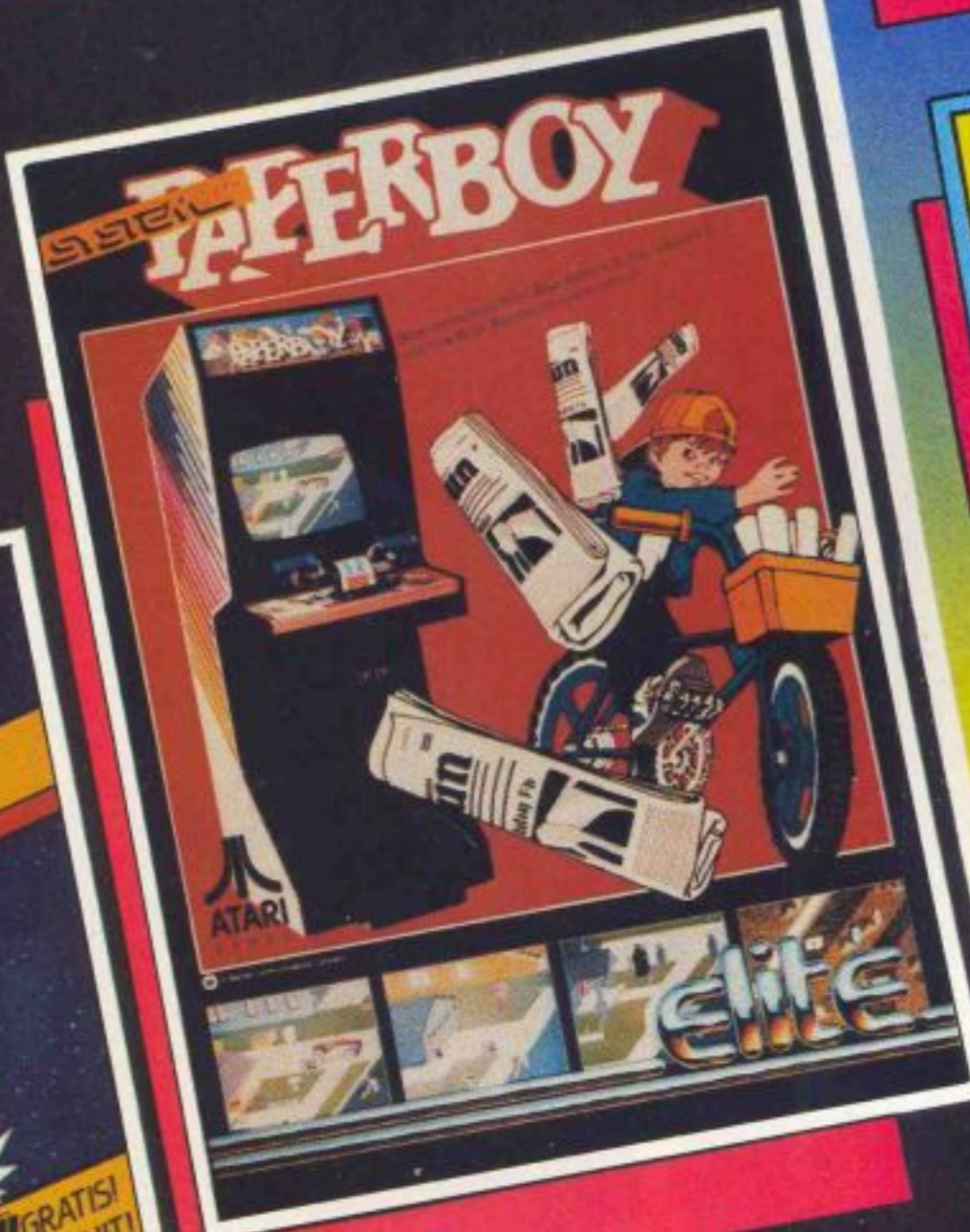
L. 5.000 e L. 7.500!!

E tutti con istruzioni in italiano.
Inoltre la confezione in blister ti assicura che il prodotto originale arriva a te intatto.

…15 Casciago (VA) Tel. 0332/212255

SPACE HARRIER
Il più spettacolare arcade del 1986. Il gioco della SEGA, un incredibile thriller ambientato nello spazio e nel futuro, è ora disponibile per home computer. Rapido e avvincente come l'originale.

È un'esclusiva
MASTERTRONIC
Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA)
Tel. (0332) 212255

SCOOBY DOO
L'eroico Scooby-Doo in un divertente gioco-cartone animato, deve salvare I suoi quattro amici dalle grinfie di uno scienziato pazzo.

BOMBJACK II
La continuazione del famoso Coin-Op "Bombjack". Questa volta Bombjack, armato e pericoloso, combatte alla ricerca del tesoro.

PAPERBOY
Il Coin-Op senza precedenti che e' diventato un best-seller per home computer. Stai ben saldo sulla tua bicicletta mentre completi il tuo giro di consegna dei quotidiani.

PRIMA PAGINA

La luce dell'esperienza proietta ombre di cinismo?...

Chris Butler, programmatore freelance. Attualmente produce conversioni di giochi da bar per l'Elite:
"Sono abbastanza contento di fare conversioni di giochi da bar, è un lavoro facilissimo. Sai con precisione cosa devi fare: riprodurre una versione esatta — o quasi — di un gioco".

Chris Yates, Sensible Software:
"Stiamo arrivando al punto in cui non c'è senso a tirar fuori nuove idee: un gioco per vendere deve avere un sapore di già visto. La marca famosa o l'associazione con un film, programma TV, ecc, aiutano a vendere, qualunque sia la qualità del gioco.
È colpa dei ragazzi che comprano un gioco per il nome o della casa di software che lo mette in vendita perché i ragazzi lo comprano?"

John Hare, Sensible Software:
"Il come si presenta un gioco sta diventando più importante della qualità dello stesso".

John Gibson, programmatore freelance attualmente al lavoro per la Ocean:
"Non mi piace molto fare conversioni di giochi da bar: non ha senso farle poiché sono quasi sempre pallide imitazioni dell'originale".

Roy Gibson, Canvas:
"Odio i giochi su licenza. Se lavori a percentuale, gli editori ti fregano alla grande. Ti dicono abbiamo un'ottima licenza, sono garantite 100.000 copie di venduto, quindi ti diamo una percentuale bassa, ma tanto guadagnerai lo stesso". Chiedi di essere pagato a *forfait* e ti rispondono che non gli sono rimasti abbastanza soldi poiché la licenza gli è costata molto. Il loro motto è prima compra la licenza, poi preoccupati della programmazione". Come si possono fare dei bei giochi a queste condizioni?".

Steve Cain, ex Denton Designs:
"L'industria del software potrebbe creare ottimi personaggi e venderli al cinema e alla televisione, invece guarda cosa succede, che dobbiamo scrivere giochi basati su stupide serie televisive americane. Va tutto a rovescio. Le licenze privano l'industria del software di soldi che invece dovrebbero restare al suo interno".

**Nel numero scorso ho trattato l'argomento della qualità delle conversioni e dei *tie-in*.
Questo mese, ZZAP! inglese pubblica un editoriale sulla qualità generale dei giochi.
È un articolo interessante, che offre tra l'altro degli spunti per comprendere meglio il mercato inglese e le sue dinamiche.
Condividiamo in gran parte l'opinione dei colleghi d'oltre Manica, i quali a ben vedere sono anche più severi di noi (alcuni giochi da noi recensibili hanno infatti ottenuto voti molto più alti di quelli assegnatigli dai colleghi inglesi, in particolare proprio quelli citati nell'editoriale che segue), e pensiamo che a quasi un anno dall'uscita del primo numero di ZZAP! *made in Italy* sia un ottima occasione per riflettere sullo stato dell'arte del software gioco.
Riccardo Albini**

La qualità del software gioco è peggiorata nel corso degli anni? O si è solo fermata? O ancora, è mai migliorata?
Tutto cominciò con l'introduzione dei videogiochi non programmabili in bianco e nero di "tennis" e "calcio": giochi semplici ma giocabili, con grafica e sonoro altrettanto semplici. Le famiglie si riunivano attorno al televisore, affascinante e in qualche modo intimidite dal loro sofisticato sapore tecnologico.
Passando per console (tipo Atari 2600) e computer (Zx81, Vic 20, Spectrum, Commodore 64 e decine di altri più o meno definiti) siamo arrivati ai giorni nostri. Come l'industria dell'hardware anche quella del software gioco ha fatto grandi passi nel corso di questi anni.
Passarono i mesi. E poi... l'avvento dell'home computer.
Il kit di montaggio dello ZX80 di Sir Clive Sinclair fu il primo home computer ad avere un certo impatto: come innovazione tecnologica più che come macchina per giocare. L'esistenza del kit ZX80 e del già "montato" ZX81 fu alla base della nascita dei giochi su cassetta, che erano notevolmente meno cari di quelli su cartuccia. Lo ZX81 non offriva gran ché dal punto di vista grafico: era lento, privo di colori e di sonoro e, inizialmente, il software valeva poco più di quello dei primi giochi elettronici in bianco e nero. Il mercato fu invaso da "cloni di giochi da bar" (che da ora in poi chiameremo semplicemente "cloni") quali **Break Out, Space Invaders, Galaxians** e **Pac Man**. Coloro a cui mancava il tempo o i soldi per frequentare le sale giochi o erano impossibilitati ad acquistare una console a cartucce li accolsero come manna dal cielo. I giochi originali erano rari, ma a nessuno importava. La tecnologia era affascinante, al contrario della qualità del software. E tutti erano

LA PAGELLA DI ZZAP!

PRESENTAZIONE
Confezione, istruzioni cartacee e su video, caricamento opzioni di gioco, praticità del programma (comprese cose tipo comodità di controllo da joystick o tastiera), schermo d'apertura. Tutto ciò che non riguarda il gioco vero e proprio.

GRAFICA
Varietà, dettagli ed efficacia delle immagini, qualità dell'animazione, fluidità del movimento.

SONORO
Varietà ed efficacia degli effetti sonori, qualità sia tecnica che estetica della musica. E ancora: il sonoro annoia?

APPETIBILITA'
Quando il gioco vi fa venire voglia di giocarlo e rigiocarlo? Insomma, quanto è avvincente.

LONGEVITA'
Per quanto tempo riuscirà a prendervi?

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Tiene conto del prezzo in base alle valutazioni precedenti.

GIUDIZIO GLOBALE
E' il risultato di tutte le valutazioni e del giudizio generale dei recensori.

IN QUESTO NUMERO:

Gioco	Pagina
Agent Orange	35
Blood'N'Guts	24
Bomb Jack II	20
Cyrus II	40
Destroyer	30
Double Take	16
Footballer of the year	28
Future Knight	42
Handball Maradona	29
Heart of Africa (GC)	18
Knucklebusters	17
Impossaball	37
L.A. Swat	21
Mandragore	61
Master Chess	41
Mutants (GC)	22
Olli and Lissa	32
Portal (*)	14
Pneumatic Hammers	33
Raid 2000	26
Short Circuit	39
Star Soldier	43
Super Soccer	29
Terror of the Deep	25
The Inheritance (GC)	36
Top Gun	27
Vera Cruz	62
West Bank	38
Zub	34

felici e contenti.
Il Vic 20 della Commodore vantava una migliore grafica, colore e sonoro, ma fu oscurato dall'introduzione del Sinclair Spectrum e del BBC. Il VIC infatti aveva un costo elevato e una memoria limitata. La Commodore introdusse delle costose cartucce di ROM, principalmente cloni, ma benché non fossero limitate dalla penosa memoria del VIC (3,5 K) queste cartucce offrivano troppo poco per quello che costavano. Jeff Minter introdusse potenziali novità, per niente scoraggiato dalle restrizioni della memoria del VIC. Ma Minter faceva quello che voleva senza preoccuparsi del mercato e la sua intemperanza fu derisa ed ignorata e vinse l'onda del software poco originale.
Lo Spectrum era significativamente meno caro e più "user-friendly" e vendette molto bene, nonostante una certa fama di scarsa affidabilità delle macchine. Anche per lo Spectrum, com'era prevedibile, il software gioco assunse la forma di cloni.
L'home computer Atari, una macchina a colori e con sonoro di qualità, era intanto in circolazione da un paio di anni, come qualunque possessore di Atari che si rispetti vi farebbe sicuramente notare. Ad ogni modo, la gran parte del software Atari era sottoforma di cartucce ROM ridicolmente costose, che spesso non erano altro che mediocri conversioni che non riuscivano a sfruttare le capacità di quello che era, e che è tutt'ora, un potente computer. Non c'è bisogno di dire che l'home computer Atari fu ignorato dalla massa: il suo prezzo elevato lo rese "inavvicinabile" e poi c'erano un mucchio di console a cartuccia molto più economiche che facevano più o meno la stessa cosa. Se si fosse prodotto software originale ed economico per l'Atari e se la macchina stessa fosse costata molto meno, forse i giochi originali sarebbero apparsi prima e di conseguenza avrebbero influito sulla qualità del software attuale.
Il Commodore 64 entrò sul mercato dotato di sonoro da sintetizzatore e grafica a colori ad alta risoluzione. Ma soprattutto era dotato di "sprite", prima d'allora visti solo nei giochi da bar: era possibile far muovere degli oggetti sullo schermo sopra uno sfondo senza che venissero cancellati. Ma il 64 non riuscì a lasciare un segno, fino a che non scese di prezzo.
Con l'aumento delle vendite, arrivarono cloni a mille.
Ora un'industria convenzionale, strutturata, che opera nel settore del tempo libero: (oggi i cloni si chiamano "versioni ufficiali su licenza") La qualità dei prodotti ora in commercio non è però cresciuta parallelamente all'hardware. A mio parere, l'industria del software si è esaurita. È un gatto che si morde la coda.
Attualmente c'è in giro un mucchio di software mediocre, a cominciare da cloni o tie-in. Nonostante produrre questi giochi comporti uno sforzo notevole, ho la sensazione che si pensa poco o niente a come "disegnarlo".
La maggior parte dei giochi ispirati a cinema e TV può essere compresa in quattro categorie ormai provate, riprovate e scoppiate: spara e fuggi, avventure dinamiche, picchiaduro e giochi a piattaforme.
Fino ad oggi sono stati pubblicati più di cento conversioni e *tie-in* su licenza... e a mio parere pochissimi *tie-in* hanno qualcosa a che vedere con l'originale. Nel caso delle conversioni il discorso è ancora più trasparente. Le case di software spendono soldi per evitare di pensare e di fare sforzi: non devono far altro che produrre una competente copia di un gioco provato e riprovato nelle sale giochi; e in generale le case produttrici di giochi da bar hanno semplicemente rivestito vecchi concetti con hardware sempre più sofisticato: insomma, più fumo che arrosto.
L'investimento necessario a comprare una licenza si mangia gran parte del budget per un progetto, e ciò, insieme al fatto che la casa di software ha praticamente garantito un rispettabile volume di vendite, significa che vengono investiti meno soldi e meno impegno per lo sviluppo del gioco stesso.
Probabilmente sia i grossisti che i negozianti che i consumatori compreranno molte copie di un gioco su licenza, specialmente se l'uscita è calcolata in modo da coincidere con le date di chiusura dei mensili di recensioni. Quindi perché sbattersi per essere originali e innovativi? L'innovazione comporta dei rischi e per la software-house che punta al profitto minore è il rischio meglio è.
Ecco alcuni recenti esempi di banali *tie-in*.
Tarzan vola di liana in liana, affronta leoni e alligatori, insegue i cattivi e viene catturato da tribù di indigeni, ma riesce sempre a scappare e a vincere avvalendosi dei suoi amici animali. Il gioco invece non è altro che una mediocre avventura dinamica che segue una strada tracciata più volte: esplorare centinaia di schermi, trovare e usare oggetti e, ogni tanto, menare qualche indigeno. Niente a che vedere col Tarzan di Edgar Rice Burroughs. Il Re della Giungla è stato semplicemente trapiantato in un gioco poco ispirato; un altro di una lunga serie di avventure dinamiche prefabbricate.
Judge Dredd è un personaggio con un potenziale immenso per ben figurare in un computer gioco. Ma questo potenziale non è stato sfruttato per niente: la Melbourne House ha tirato fuori un semplice gioco di piattaforme rivestito di buona grafica, che non riesce assolutamente a catturare lo spirito di Judge Dredd, il fumetto. Che senso ha spendere soldi per una licenza se poi si ignora completamente l'effetto potenziale che il proprio investimento può avere sul contenuto stesso del gioco?
Highlander è un classico esempio di un gioco di serie, tirato fuori dal cassetto delle idee pronte e realizzato solo dopo aver comprato la licenza: con dei minimi cambiamenti potrebbe infatti essere Star Wars o Robin Hood. Certo, nel film Higlander ci sono duelli con la spada, ma c'è molto di più. E le sequenze dei duelli sono materiale innovativo per un computer gioco? Ho i miei dubbi, visto che è stato fatto già tante altre volte. Molti film e programmi TV non offrono materiale adatto ad un computer gioco, quindi perché insistere? Ma i *tie-in* sembrano vendere bene, dicono le statistiche di mercato. La vera domanda quindi è: perché la gente continua a comprare giochi miserelli mascherati da una licenza e da una bella illustrazione sulla copertina? Credo che, a questo punto, gli acquirenti di giochi dovrebbero aver capito che i *tie-in* spesso e volentieri non sono altro che un modo per contrabbandare un brutto gioco. Software prevedibilmente scadente che vende prevedibilmente bene...
Il contenuto e lo stile del prossimo gioco di Jeff Minter è prevedibile, nel senso che sarà uno spara e fuggi. Ma questa è l'unica cosa che si può prevedere perché Jeff cerca sempre di fare qualcosa di nuovo. A differenza di molti nuovi giochi, quelli di Minter hanno poco a che vedere con i prodotti esistenti: egli è influenzato da quello che gioca, ma solo superficialmente.
Cloni o *tie-in*, ormai adottati da gran parte delle case, sono Una Pessima Cosa. Peggio ancora, il come si presenta un gioco sembra avere un effetto sproporzionato sull'opinione che di esso si fanno recensori e consumatori. Con questo non si vuol dire che tutti i giochi ben presentati sono scadenti, ma che la presentazione va oltre il gioco stesso: pubblicità, reputazione della casa di software e posizione in classifica influiscono inconsciamente sull'opinione che ci si fa dio un gioco. Spero che ZZAP! non sia caduto in questa "trappola": ci possono essere stati alcuni errori, ma anche tre persone che danno la loro opinione possono occasionalmente sbagliare. Secondo alcune software house siamo fuori sintonia con i nostri lettori.
Questo è una possibilità, sembra infatti che le posizioni di classifica (e le vendite) spesso contrastino con le nostre opinioni. Ma qual'è allora il nostro compito: riflettere l'opinione corrente o in un certo senso indirizzarla? Le nostre recensioni sono da intendere come indicazioni di massima, non devono essere prese come Vangelo ed è preoccupante sentir dire in giro che molti rivenditori aspettano di vedere come ZZAP! recensisce un gioco prima di decidere quante copie ordinarne.
Ma cos'è che fa un buon gioco? Ha importanza il fatto che sia poco originale e innovativo, se poi chi lo compra è contento lo stesso? Forse le case di software stanno semplicemente rispondendo ad una domanda esistente?
Ci sono sporadiche note positive. Ogni tanto, qualcuno tira fuori un concetto originale o un trattamento originale di un tema. Il guaio è che in pochi mesi appaiono cloni dopo cloni e un altro "nuovo genere" viene massacrato fino alla morte, diluito e assorbito dalla spugna assetata d'idee che è diventata l'industria del software.
Purtroppo, le case di software continueranno a pubblicare versioni rivedute e corrette della stessa vecchia solfa se questo è quello che vogliono i consumatori. È questo che volete? O questo è quello che passa il convento?

POSTA

Ci vuole molto più rispetto. Sono stanco di leggere 300 lettere tutte uguali in cui si ripete la solita solfa tipo "quel gioco a cui avete dato tanto vale poco e quell'altro a cui avete dato poco vale tanto", o "mettete 15 foto del gioco di cui state parlando e che siano formato poster sennò non si capisce niente", e ancora "fate schifo e se non pubblicate la mia lettera in cui dico che non capite niente siete dei vigliacchi", e via di questo passo.

Non siamo idioti e ci rendiamo conto delle deficenze, spesso grosse, della rivista, ma crediamo anche "chi non fa inchiesta non ha diritto di parola". Una rivista come Zzap! per uscire ogni mese con le ultime novità (verificare leggendo le riviste inglesi) deve sottostare a tempi di realizzazione velocissimi. Se considerate che solo per arrivare alla vostra edicola il giornale ci mette circa una settimana, vi renderete conto che per il resto del lavoro (traduzione, produzione delle recensioni, realizzazione della parte italiana, composizione, impaginazione, fotolito e stampa) rimangono ben pochi giorni (15).

Si tratta di un lavoro a ciclo continuo in cui il minimo ritardo si amplifica. Un esempio: a Gennaio in Inghilterra tutto è rimasto bloccato dalla neve e quindi abbiamo dovuto aspettare una settimana l'arrivo del materiale. Il giornale non è uscito il 9, e ci siamo beccati gli insulti dei soliti irrispettosi.

Quindi prima di sparare sentenze pensateci. L'alternativa è un giornale vecchio prima ancora d'essere stampato, ma di quel tipo già ce ne sono tanti...

Cambiando tono e discorso vorrei augurare una buona naja a Paolo Sechi di Genova e per dire a Enrico Cossu di La Spezia che siamo tutti con lui.

Carissima redazione di Zzap!, ti scrive un'amante dei videogame che da diverso tempo compra il tuo giornale; favoloso, giusto, veramente O.K.

Ma basta con i complimenti (ne ricevi troppi) e passiamo al perché della mia lettera: la casa "software armati" è pirata? Non penso proprio, dato che nelle istruzioni dei giochi Rambo II, Cobra, Ghost'n Goblins e Scooby Doo si menzionavano anche Ocean ed Elite, comunque vorrei avere il parere di un esperto come te. Ah, piuttosto, come è possibile che, nonostante abbia già 4 numeri di Zzap!, ho letto solo una lettera di una ragazza? Non penso proprio che questo Zzap! sia esclusivamente per i maschietti!!! Non sarebbe giusto!!!

Prima di salutarvi vorrei sapere un'ultima cosa: a parte i supermegafantastici Rambo I e II e Cobra, è uscito qualche altro videogame, ispirato ai film del bellissimo Sylvester Stallone? So che non pubblicherete la mia lettera, perché sono sempre sfortunatissima. Comunque un grosso ciao a tutta la redazione: siete tosti!!

Eleonora Carta
Iglesias (CA)

Primo. La sfortuna non esiste! Lo dimostra la tua lettera qui sulle pagine della posta.

Secondo. Il tuo giudizio su Sylvester Stallone è stato accolto con un "NOOOOO-! da 110 db e due vetri infranti. Sei sicura che sia bellissimo?

Questa "Armati Software" è ormai una sigla che ci assilla. In lettere provenienti da ogni parte d'Italia prima o poi viene fuori. Stanno succedendo un po' di cose a riguardo e sui prosssimi numeri ve ne parleremo. Adesso è presto... Sulle femminucce ti dirò che anche noi ci preoccupavamo, ma questo mese oltre alla tua, ci sono arrivate diverse lettere profumate e piene di complimenti firmate da ragazze, non sei sola.

Spett.le redazione di Zzap! Vi abbiamo scritto per farvi notare alcune cose che veramente infangano la serietà della vostra ex-sballosa rivista.

Ci siamo decisi solo ora a scrivervi perché questi difetti vanno sempre più ingigantendosi e non accennate minimamente a sopprimerli:

a) Nel n. 4 affermate, nella rubrica NEWS: "potrete ammirare la recensione di Powerplay nel prossimo numero".

Nel N. 5 nemmeno l'ombra del sospirato gioco; nel N. 6 fate addirittura riferimento a quel videogame per paragonarlo con MIND PURSUIT della Us Gold!

b) Anche FLASH GORDON è stato annunciato nella rubrica NEWS nel N. 7 con le parole: "nel prossimo numero recensione assicurata".

Ma dove? Il N. 8 è stato da noi scrutato e riguardato più volte, ma di Flash Gordon nemmeno l'ombra, o almeno una scusa per la mancata recensione, come MARBLE MADNESS, per esempio.

Alla faccia della rivista seria e curata!!

c) E non è finita qui! Nel sommario del N. 8 riportate, nella didascalia di TOP SECRET: "Questo mese ci occupiamo di... di... di..., e, naturalmente, GHOSTS'N GOBLINS". Ma non fateci ridere! Di GHOSTS'N'GOBLINS, in TOP SECRET, non ve ne occupate nemmeno in un remoto angolino seminascoste da ingombranti mappe o da tediosi consigli-romanzo in 200 puntate!

d) Ma non avete notato che le didascalie delle foto su ANTIRIAD (n. 7) e SCOOBY DOO (n. 8) sono tutte invertite e per niente al loro posto?

f) Nel NEWS del N. 8 affermate che DRAGONS' LAIR II sarebbe uscito 2 mesi dopo Gennaio.

Abbiamo fatto fatica a non esplodere di risate dopo aver visto esposto, il 19 gennaio, presso un rivenditore di giochi, proprio quello, ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE!!!

g) E ancora: rispondendo a Roberto Piga, nel n. 8, che vi chiedeva se Graphic Adventure Creator fosse arrivato in Italia, avete risposto negativamente.

È sufficiente consultare il catalogo Lago a P.55 dello stesso numero per rendersi conto del contrario.

h) Il fumetto è a noi gradevole se agli altri non piace, non sopprimetelo a metà della storia; fatelo finire in

fretta così accontenterete noi, che sapremo come andrà a finire, finalmente, e gli altri, così potrete sostituire lo spazio da lui occupato con altre cose di interesse generale (purché non parliate di Hardware: di riviste specializzate ce ne sono già abbastanza).
i) Non contiamo poi il fatto dell'incredibile tempestività con cui uscite con le recensioni. Avete recensito WINTER EVENTS, TRAILBLAZER, MATRIX e FIST II dopo ben 2 mesi che erano usciti, SCOOBY DOO, COBRA, YIE AR KUNG-FU II e CLASSIC II dopo "solo" 1 mese che erano usciti.
Ciò è dovuto al fatto che recensite troppi pochi giochi (una quantità insufficiente di videogame per QUALSIASI computer) e rimanete indietro con le ultime novità: molti giochi sono già vecchi che non li avete ancora neanche guardati.
Claudio Lanzoni è 3 mesi che vi chiede di recensire RAMBO, EXPLODING FIST e INTERNATIONAL KARATE per il 16, e voi non ne avete ancora parlato; nel frattempo sono usciti PIN POINT, FIGHTING WARRIOR, BOUNDER, AVENGER, FUTURE KNIGHT, THE WAY OF THE TIGER, PROSPECTOR PETE e tanti altri, sempre per il 16.
j) Le schermate dei giochi sono troppo poche in COBRA, REVOLUTION e SCOOBY DOO ci sono le immagini del solò Spectrum e noi, prima di acquistare un gioco, vogliamo vedere le schermate del nostro computer (dimenticate che i negozianti NON fanno provare)!
l) Non contiamo poi gli errori di ortografia tra l'altro vistosissimi, la mancanza di alcuni voti nelle pagelle, la mancanza nella Zzap! Parade di alcuni voti di giochi tra l'altro già recensiti, e chissà quanti altri errori!
Abbiamo finito, finalmente. Vi ricordiamo, comunque, che se questa lettera è stata trovata da voi lunga e noiosa, allora vorrà dire che nemmeno voi vi accorgerete dei vostri sbagli (nel caso non aveste afferrato, è un gentile invito a pubblicare questa lettera, nel qual caso contrario vi dimostrerete fifoni e timorosi che la verità si sappia in giro) e non cercherete quindi di rimediare.

Chiaramente, siamo tutti molto curiosi di conoscere le scuse che troverete per giustificare il vostro comportamento e, soprattutto, di conoscere se le vostre scuse saranno valide come le nostre ragioni (abbiamo seri dubbi in proposito) desideriamo comunque farvi sapere che non ce l'abbiamo con voi, e per dimostrarle, più avanti ci sono due-tre consigli che faranno piacere al Mago.
Claudio Lanzoni, Tabanelli Stefano, Cervellati Matteo, Massa Lombarda

P.S. Vi sarete certamente accorti dei numerosi errori di ortografia e/o di forma e avrete certamente pensato a chissà quali improperi pubblicare nella risposta (non negatelo che vi si allunga il naso): forse dimenticate che noi non abbiamo la pretesa di sviluppare una rivista seria, curata e soprattutto attuale.
Distinti saluti

Un esempio di quello che dicevo in apertura. Credo che Claudio Lanzoni sia uno dei lettori più attivi di Zzap! e mi dispiace trovare quel tono di sfida nelle sue parole. Non si tratta di inventare scuse e non abbiamo bisogno di giustificarci. La verità è che quello che nel bene e nel male trovate su Zzap! Non si trova da nessun'altra parte.
Il giornale così come esce non piace neanche a noi, ma dobbiamo farcene una ragione. Ecco, la sensazione più fastidiosa è che qualcuno possa pensare che gli stiamo facendo un dispetto o che gli errori siano stati fatti volutamente giusto per farlo schiattare di rabbia.
Ricordatevi che Zzap! è il prodotto del nostro lavoro e chiunque abbia un minimo d'amor proprio vorrebbe vedere fruttare al meglio le proprie fatiche.

Ehi, ehi, ehi...
Ma vi è sembrato così strano ricevere una lettera da una ragazza?...
(Giulia di Cesena, ci pare...)
Guardate che noi "smanettone" siamo *tantissime*, un vero esercito!
Tantissimi complimenti (facciamo... 23.000?) per Zzap!, ci piace proprio un sacco ...!
Perché non pubblicate una bella foto *rédecente* (a colori) di tutti voi della redazione e di tutti quelli che collaborano alla stesura di Zzap!...?
Siamo *moooooolto curiose!*
The Rixels
(1962... 1966)

Cosa facciamo alle pupe...! Una foto? No per ora preferiamo l'anonimato, così l'interesse crescerà...

Cara redazione di Zzap!
sorvolo gli scontati complimenti e passo al sodo: temo di appartenere a quella incompresa serie di persone (serie? a me pare un deserto) citata da Stefano Malagoli nello Zzap! di gennaio. Sono un «drogato» della tastiera che rischia di soccombere se ogni settimana non vede almeno una volta dei listati sul suo schermo. Come faceste notare nel numero di dicembre il lavoro solitario è deprecabile ma non conosco alcuno che riesca a tenermi testa davanti ad un C64 per più di dieci minuti.
Inoltre sto sviluppando un gioco e vorrei dei consigli da voi:
1) Sono più apprezzati gli arcade, gli adventures dinamici o i giochi di strategia? (sono ancora in tempo a cambiare parte dei codici)
2) Sono meglio pochi sprite multicolori o molti monocromatici?
3) È preferibile usare lo scrolling (il fondale però non può essere molto elaborato) o il sistema «a locazioni» usato dalla Palace Software?
Non chiedo risposte da programmatori quanto da utenti e recensori. Spero di poter realizzare qualche demo da spedirvi quanto prima.
P.S. Odio le polemiche. E odio pure i pirati.
Marco Vezzoli
Bergamo

Non è facile rispondere senza avere sotto gli occhi il tuo lavoro. Direi comunque che gli arcade hanno più mercato ma proprio per questo devono avere caratteristiche più rilevanti dal punto di vista dell'originalità della velocità e della grafica. Tieni conto che il programma deve essere in linguaggio macchina e deve essere costruito nel modo più scorrevole possibile.
Un arcade, secondo i pareri raccolti, deve avere un certo grado di interesse dal punto di vista dell'azione, se si tratta del solito spara e fuggi già non ci siamo, se si avvicina al nominato Antiriad la cosa assume un diverso peso.
Scrolling e grafica sono legati all'atmosfera e allo sviluppo del gioco.
Quando avrai qualcosa da farci vedere saremo lieti di darti il nostro parere di utenti, e poi speriamo, di recensori.

Spett. Redazione di Zzap!
da molto tempo desideravo scrivervi, ma solo adesso mi sono deciso.
Sono un ragazzo di 13 anni che possiede un Commodore 128 e la maggior parte dei programmi in commercio, ma che, purtroppo, ne utilizza solo una piccolissima parte. Vi scrivo per esporvi, in base a dei fatti recentemente accaduti alla mia persona, il tanto discusso problema del software-pirata.
Giustamente, Marco Spadini di Terni ha fatto notare che la Sipe ha pubblicato determinati programmi che nei negozi specializzati ancora non erano arrivati.
Su questo, finché i programmi pubblicati non erano originali, erano tradotti in italiano, portavano un nome diverso, ci si poteva chiudere un occhio sopra.
Recentemente, putroppo, la situazione è peggiorata: in edicola, adesso, si trovano anche programmi originali inglesi che «portano» lo stesso nome e la stessa casa di programmi (Silver Games, Bytes, Morgan Soft, ecc...). Ed è così che con una infima spesa mi sono trovato tra le mani giochi come: Fist II, Mikie, Uchi-Mata, Sanxion, Red-Max, Paper Boy, Boulderdash Costr. Kit, Galvan, Revs, Tau-Ceti, Ghosts'n Goblins, e non continuo...
Poi vado in un negozio specializzato, acquisto la cassetta di «Antiriad» e a caricamento ultimato vedo la stessa odiosa scritta dei giochi dell'edicola: cracked by... Dico io: ma nemmeno nei negozi si può trovare un programma non copiato! La differenza tra un programma di L. 20.000 ed uno dell'edicola sta' solo nel prezzo?!
Come se non bastasse i programmi dei negozi non sono nemmeno corredati di istruzioni in italiano!
La situazione peggiora di

giorno in giorno, i negozianti si sono messi a fare anche loro i pirati, quello che vendono nei negozi a prezzi astronomici, lo si può trovare in edicola a prezzi irrisori. Possibile che nessuno interviene!? Dovremo forse continuare a vedere sulle presentazioni dei programmi le solite scritte con rispettivi autori (2703, Niwa, Section 8, The Dynamic-Duo, ecc...). Per fare un programma ci vogliono anni di studio, mesi di progettazione e giorni di stressante e monotona battitura di listati! Non è giusto che una persona copi il lavoro degli altri e che poi prenda tutti i meriti! Con questo concluso sperando in un avvenire migliore (possibilmente non firmato «2703»)!

Luigi Mennella, Livorno

Noi non abbiamo nulla da aggiungere, e voi?

Spettabile redazione di Zzap!,
il primo motivo che mi ha spinto a scrivere è il pluritrattato argomento piratesco. Ho fatto un'indagine e ne ho dedotto che la maggior parte delle persone che acquistano giochi «edicolari» lo fanno senza sapere che sono illegali. Altro discorso vale invece per i giochi singoli che però non sempre convengono (a Verona un gioco costa dalle 12 alle 15mila lire). I giochi originali da 19.900 lire hanno istruzioni complete e soddisfacenti non altrettanto si può dire per quelli più economici (es. Spellbound, le istruzioni non spiegano niente); a questo punto conviene comperare i giochi in edicola, sono spiegati meglio.

Il secondo motivo per cui vi scrivo è per informare tutti i furbacchioni che (essendo un po' imbranatelli) hanno acquistato un Game Killer e non vogliono giocare soltanto giochi trogloditi, che la cartuccia funziona con 1942, The Sacred Armour of Antiriad, Wahawk e Fungus.

Vi saluto e vi rifaccio i complimenti, sperando in videofuturo sempre più «originale». Ciao!

Zanò Alberto
Castelnuovo d/G (VR)

DATEVI UNA MOSSA!!

COBRA (Ocean)
186.000 Matteo Venturini, Lamporecchio (PT)

BOMB JACK (Elite)
1.806.080 Massimo Botti, Scortichino (FE)

URIDIUM (Hewson)
104.265, Massimo Gorla, Pernate (MI)

GHOST'N'GOBLINS (Elite)
66.300 Andrea Albanesi, Cuggiono (MI)
74.800 Massimiliano Chiari, Parma
180.520 Piercarlo Bertani, Brescia

GREEN BERET (Imagine)
63.500 Adriano Avecone, Atrani (SA)
78.600 Giuliano Maggio, Pescara
183.450 Alberto Rossetti, Zzap!
700.850 Marco Merola, Napoli

XEVIOUS (Us Gold)
1.344.300 Advanced, Franco Leva, Pavia

GALVAN (Ocean)
48.600 Davide Marletti, Catania

RAMBO (Ocean)
685.600 (LIV. 5), Romeo Trabattoni, Seregno (MI)

BAZOOKA BILL (Melbourne House)
357.700 BMV, Zzap!

SABOTEUR (Durell)
99.000 Max Sapo, Trieste

COMMANDO (Elite)
1.175.000 Massimiliano Fortini, Fabriano (AN)
724.800 Filippo Carbone, Roma
224.600 Cristian Tomasi, Comacchio (FE)

SLAMBALL (Americana)
250.310 Daniele Battaglia, Milano

DRAGON'S LAIR II (Software Projects)
13.256 BMV, Zzap!
16.803 Alberto Rossetti, Zzap!

1942 (Elite)
239.700 Danilo Lamera, Zzap!

SPACE HARRIER (Elite)
194.900 Andrea Marangoni, Corridonia (MC)

The SENTINEL (Firebird)
SCREEN 0157 Riccardo Albini, Zzap!

SANXION (Thalamus)
12530 (LIV. 2) Marco Grassi, Andria (BA)

FOOTBALLER OF THE YEAR (Gremlins Graphics)
£. 801.500 Davide Marletta, Catania

TRAILBLAZER (Gremlin Graphics)
83.450 Paolo Cimarelli, Roma

UCHI MATA (Martech)
199.815 (4° DAN) Adriano e Ario Avecone, Atrani (SA)

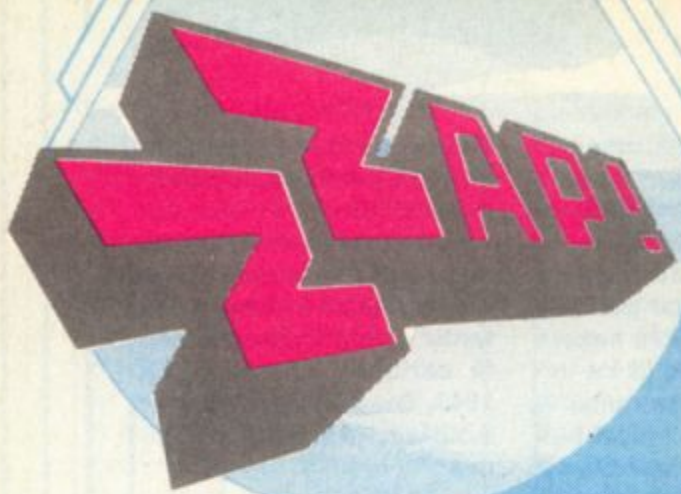
LEGEND OF KAGE (Imagine)
100.900 Michele Tognon, Padova

GAUNTLET (Us Gold)
789.000 (LIV. 89) Massimiliano "Landa", Amordeluso (FI)

GALVAN (Imagine)
241.600 e due vite (causa bug!) Ivano Tognon, Padova

ZZAP! VIDEOMATCH

nome.................................... *cognome*....................................
via.................................... *città*....................................

gioco.................................... ....
compatibilità.................................... **livello diff** ....
punteggio.................................... **tempo impiegato**....................................
nota ....

PORTAL

Activision, solo disco L. 39.000, joystick o tastiera. Per C64

DIARIO DI BORDO: ULTIMA NOTAZIONE Data: 19 Giugno 2106/Ref 3653B

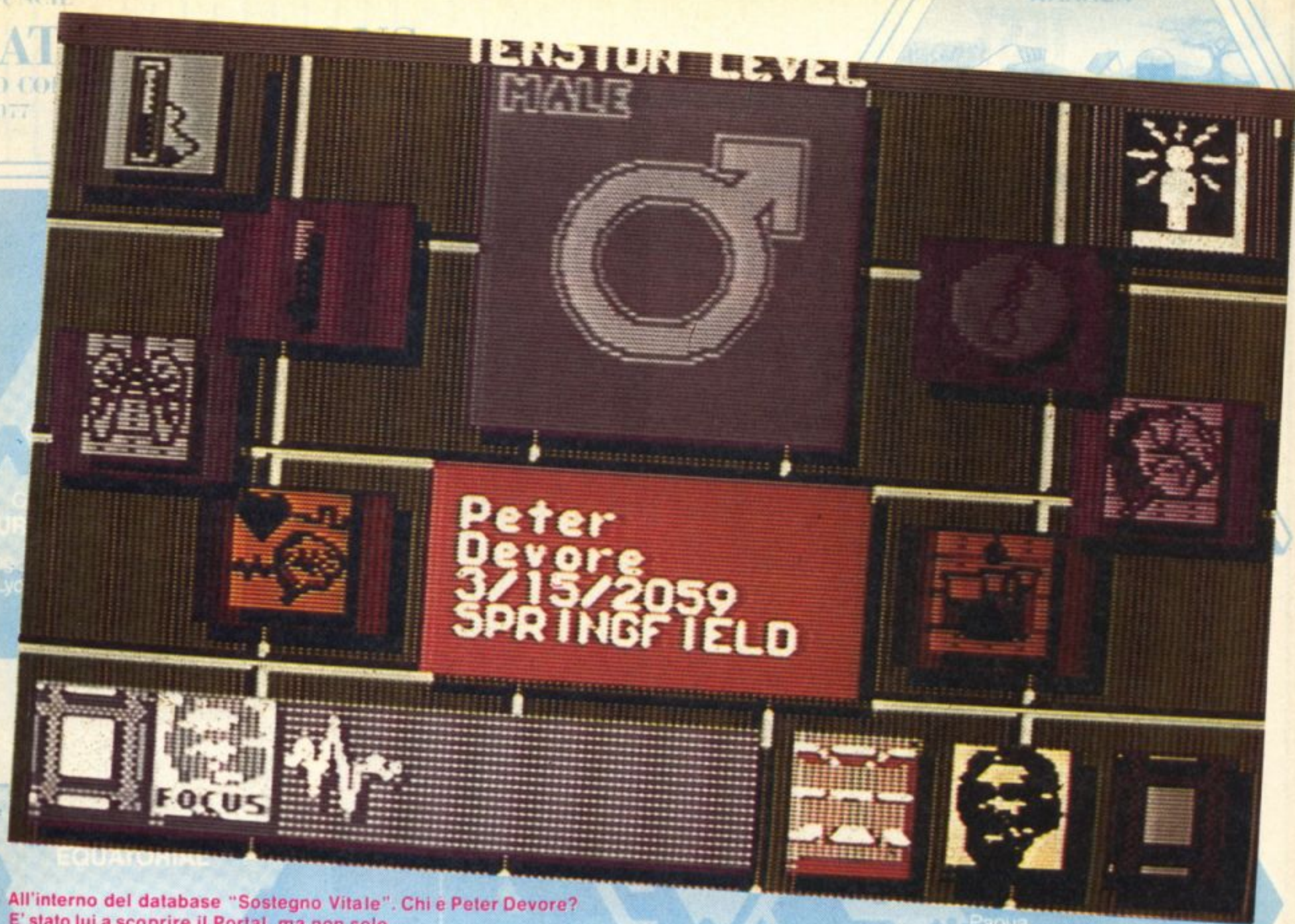
"Sono sempre stato un solitario. È per questo che mi sono offerto volontario per questa missione. Eppure questo mondo vuoto sotto di me mi fa paura.
Sono rientrato sopra la Florida. Sapevo che era la Terra. Ma gli enormi impianti di Canaveral non erano altro che un campo d'erba, anche se i resti dei vecchi impianti di lancio erano ancora lì, e sembravano in buono stato.
Ora che sono atterrato posso vedere che il loro stato di conservazione non è molto perfetto... è come se se ne fossero andati via tutti anni fa e non fossero mai più ritornati".

Un cosmonauta solitario è ritornato da un viaggio di cento anni e ha trovato la Terra disabitata, come se gli esseri umani fossero scomparsi. Gli animali e le piante vivono e crescono tra le macerie dei palazzi biodegradabili, ma l'assenza di resti umani impedisce di capire che cosa sia successo. Il mondo è calmo e tranquillo.
Dopo mesi di inutili ricerche, il cosmonauta scopre l'entrata di un silos sotterraneo. Dopo aver vagato per settimane nei suoi vuoti e polverosi corridoi, incontra un computer acceso. È a questo punto che entra in scena il giocatore...
Prima di poter accedere al computer dovete inserire la vostra ID, in forma di nome o di struttura DNA. Il computer cerca quindi di identificarla. Se non vi riesce, viasualizzerà una frase introduttiva prima di consentire l'accesso. Se invece il nome è già stato usato in una "partita" precedente e salvato su disco, il computer vi chiederà se volete partire da dove eravate arrivati.

Lo schermo principale con il database Geografico

Una volta che accedete al computer (sia all'inizio di una nuova "partita" sia al punto di continuazione di una vecchia) apparirà uno schermo principale (a "finestra") con sotto quattro icone. All'interno dello schermo principale vi sono dodici icone che rappresentano i dodici "database" della rete computerizzata, che possono essere fatti scorrere dentro o fuori dallo schermo usando la tastiera o il joystick. L'icona che appare al centro dello schermo è considerata attiva e una scritta in alto indica l'argomento del database. Per accedere al database bisogna premere il tasto "Return" o il pulsante di fuoco. Una finestra con dei "file" di testo si apre sopra quella principale quando si accede ad un database. A questo punto potete selezionare e leggere qualunque "file": il computer marca con un segno ciascun file letto cosicché sappiate cosa è stato letto e cosa no.
Il più importante dei dodici database è "Homer", l'ultimo computer ad Intelligenza Artificiale attivo esistente sulla Terra. Anche Homer vuole scoprire dove è finita l'umanità (e perché) e cerca di aiutarvi ampliando, quando possibile, qualunque scoperta abbiate fatto. Benché col tempo la memoria di Homer sia un po' svanita, può succedere che, mentre leggete i file, parti di essa si riaprano. Nella parte inferiore dello schermo c'è una versione in miniatura dell'icona di Homer a cui potete accedere ogni volta che abbiate bisogno di aiuto: anche quando state consultando un altro database. L'icona di Homer lampeggia per attirare la vostra attenzione quando ha qualcosa di nuovo da comunicarvi. A fianco dell'icona di Homer ve ne sono altre tre: Chiudi la finestra e torna allo schermo principale, Chiudi la finestra e torna al database e Salva l'attuale posizione su disco.

Col progredire della partita, il mistero comincia a chiarirsi. All'utente vengono anche fornite dettagliate informazioni sui più importanti eventi storici e sullo stile sociale di vita del periodo tra il 1990 e il 2079. Riuscirete a svelare i misteri di Portal?

Non mi sorprende che ci siano voluti due anni per realizzare questo singolare romanzo binario: fin dalla sequenza dei titoli altamente evocativa si capisce che è ben pensato e congegnato, e ci sono ben cinque dischi di storia! Però ho trovato ***Portal*** *molto noioso da leggere: soprattutto perché impiega molto tempo a "voltar pagina". Anche la storia non mi attira particolarmente. L'interesse è iniziato a calare alla fine della prima facciata e prima che arrivassi alla fine della seconda mi ero già stufato del tutto. Se vi piace o no questo genere di romanzi di Fantascienza è solo una questione di gusti, ma potrete trovare il ritmo del gioco un po' troppo lento. Tanto di cappello all'Activision per lo sforzo, la presentazione, la novità e l'esecuzione: peccato che il contenuto non sia all'altezza.*

All'interno del database "Sostegno Vitale". Chi è Peter Devore? E' stato lui a scoprire il Portal, ma non solo...

Portal non è un gioco, è un "romanzo elettronico". Sarebbe ingiusto compararlo in qualunque modo al tipo di programmi che recensiamo normalmente, quindi non c'è la pagella. Non è neanche un Gioco Caldo nè una Medaglia d'Oro poiché non crediamo che Portal non raggiunga un livello sufficientemente elevato. I tre commenti sono da considerare come indicazioni.

Questo non è un computer gioco, è un "romanzo elettronico": e intendo considerarlo sotto questo aspetto. La Fantascienza è principalmente un'argomento cinematografico e si adatta alla letteratura solo in certe forme. Ad esempio, un fantawestern d'azione come "Il Ritorno dello Jedi" non sarà una gran lettura, mentre un thriller spaziale carico di tensione come "Alien" può essere trasportato magnificamente dallo schermo alla pagina scritta. ***Portal*** *somiglia di più al secondo caso, eppure per una qualche ragione non funziona. Non so se è stato pensato come gioco interattivo, ma se lo è, è come dire che girare le pagine di un libro vi rende partecipi dell'azione!* ***Portal*** *non ha atmosfera, è lento e arriva all'inevitabile conclusione senza che il giocatore faccia gran che (o incontri gran ostacoli). Se siete un vero entusiasta di letteratura fantascientifica può valerne la pena.*

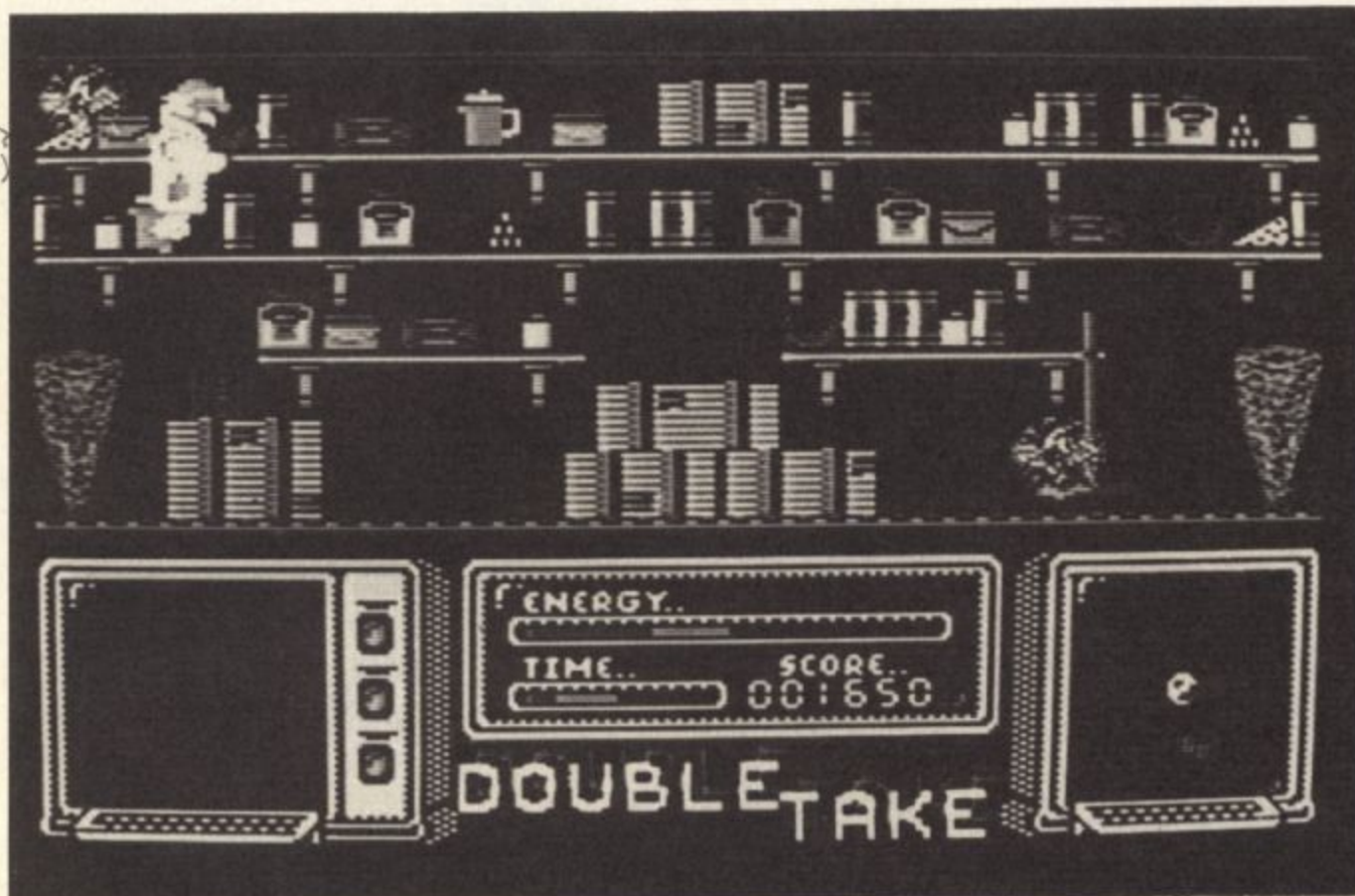
Ma, in questo caso, pensate a quanti romanzi di Isaac Asimov o Philip K. Dick potreste comprare per 39.000 lire e poi prendete la vostra decisione.

Amo questo genere di romanzi di Fantascienza e quindi ***Portal*** *mi piace molto. C'è una stupenda atmosfera creata da una confezione, una grafica e un sonoro straordinari e quando iniziate a farvi prendere dalla storia è difficile smettere e far qualcos'altro.*

La profondità del gioco è assolutamente incredibile: un condensato di cento anni di storia con "file" dettagliati che riguardano i maggiori eventi, i profili dei personaggi famosi e i fatti che li riguardano e, naturalmente, il mistero degli uomini che scompaiono da risolvere. Ciò che potrebbe non far comprare questo gioco è il fatto che non è solo un videogioco: è un romanzo elettronico interattivo nel quale potete aggirarvi secondo delle tracce stabilite. Non potete quindi influenzare veramente l'azione ma vi sembrerà di essere istruiti dall'Homer e di agire sotto la sua guida. Un altro punto controverso è che una volta che l'avete portato a termine non volete più giocarlo. Ma non si potrebbe dire la stessa cosa di un libro o di un film? Ad ogni modo se considerate che per finire una facciata di un disco ci vogliono cinque ore e mezza buone di gioco intenso, non credo che si possa parlare di scarsa longevità. Credo che questo sia il miglior programma a cui abbia giocato da molto tempo. È vero, sono 39.000 lire, ma ***Portal*** *è cinquanta volte meglio di molti giochi visti recentemente che costano solo la meta. Se avete un disc drive e siete amanti della Fantascienza vera, vale decisamente la pena dargli un'occhiata.*

Un breve estratto dal passato di Peter Devore, grazie a Homer che sta cominciando a ricordare...

DOUBLE TAKE

Ocean, cassetta/disco L. 18.000/25.000, solo joystick, per C64, Spectrum

Il nostro stabile universo ha un universo parallelo, instabile e diabolico. Il regnante di questo universo è Sumink, una infida figura che ha aspettato con pazienza il momento in cui valicare lo spartiacque dimensionale e invadere il nostro mondo. Ora gli si offre questa possibilità. L'esperimento di uno studente ha danneggiato la sequenza spazio/temporale gettando nel caos i due universi e creando un'apertura che consente a uomini e oggetti di passare da un universo all'altro.

Il laboratorio nel quale si è svolto l'esperimento ha sedici stanze e un immenso tunnel per l'accelerazione delle particelle. A causa della catena di eventi si è ritrovato unito a un identico laboratorio dell'universo parallelo di Sumink. Oggetti del nostro universo sono stati risucchiati attraverso il tunnel, scambiandosi con identici oggetti dell'universo-specchio: l'unico modo per ripristinare l'ordine consiste nel riportare gli oggetti al loro posto.

Il giocatore controlla lo studente, che è armato di pistola per proteggersi dai mostri succhia-energia che sono nati dallo scontro degli universi. Questi mostri possono essere uccisi, ma altri ne prenderanno rapidamente il posto. Un tocco di uno di questi mostri causa un drenaggio dell'energia dello studente, e il contatto continuo alla fine lo uccide. Di tanto in tanto i due universi si scambiano. Quando questo succede lo schermo principale si disintegra e si riforma. Un indicatore situato nel display di comando indica quale universo lo studente sta attualmente esplorando: il nostro universo è rappresentato da un segno più mentre un segno meno rappresenta l'universo diabolico. Quando è imminente uno scambio di universi l'indicatore segnala alternativamente i due segni.

Ogni volta che lo studente entra in una stanza appare un elettrone nell'angolo inferiore destro del display di comando. Se entrambe le stanze di ciascun universo sono stabili l'elettrone è verde, se sono instabili è rosso e, se una è stabile e l'altra no, è blu.

Potete portare un solo oggetto alla volta, che appare nell'area dello "status" e di cui viene segnalata, da un codice colore che va dal magenta al bianco, la stabilità. Potete variare la stabilità in due modi: ammazzando un certo numero di mostri o toccando una nuvoletta scintillante che volteggia per lo schermo. Queste nuvolette rappresentano anche delle porte di passaggio tra i due mondi.

Quando ogni cosa è al suo posto, si svolge una final tenzone tra lo studente e Sumink: e può esserci solo un vincitore.

Che concetto intelligente. **Double Take** *è ben pensato e ovviamente qualcuno deve averci speso del tempo per realizzare l'eccellente scenario. Sfortunatamente è lento e a causa di ciò è noioso da giocare. La grafica è molto bella, nello schermo ci sono molti sprite molto ben animati e gli elementi statici sono ben disegnati. Anche il sonoro è sopra la media: la musica dei titoli è abbastanza buona e gli effetti durante il gioco sono semplici ma efficaci.* **Double Take** *è ben presentato ma è noioso da giocare: non lo raccomanderei a nessuno.*

Double Take *non mi è certo dispiaciuto ma non posso proprio dire che mi abbia entusiasmato. È così... nella media. È un peccato, la grafica, il sonoro e la giocabilità non sono così pregnanti come la trama. Se fosse così, questo gioco sarebbe qualcosa di veramente speciale ma così com'è è un programma da dimenticare subito che offre ben poco in termini di impegno e "assuefazione". Non lo raccomanderei nemmeno al più disperato avventuriero arcade.*

Questo è un altro programma che si agita senza speranza nel mare senza fine dei mediocri arcade adventure. Ciò che lo salva da un'istantanea oscurità è l'eccellente ambientazione: ma chi vuole comperare un programma solo per la sua stupenda storia? La grafica e il sonoro, assolutamente mediocri, non convincono e l'azione incredibilemnte lenta aggiunge solo frustrazione e noia al gioco già di per sé non eccitante. Se volete un arcade adventure decente girate per i negozi: ce n'è in abbondanza che offrono molto, molto di più.

PRESENTAZIONE 78%
Istruzioni ben scritte, schermo dei titoli adeguato e display funzionale.

GRAFICA 53%
Colorata ma manca di profondità.

SONORO 51%
Un paio di motivetti senza nessun impatto.

APPETIBILITÀ 52%
Un buon arcade adventure non molto eccitante.

LONGEVITÀ 41%
Azione di gioco non gratificante e prevedibile.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 45%
Per 18.000 lire non è molto divertente.

GIUDIZIO GLOBALE 48%
Un altro in una lunga catena di mediocri arcade adventure.

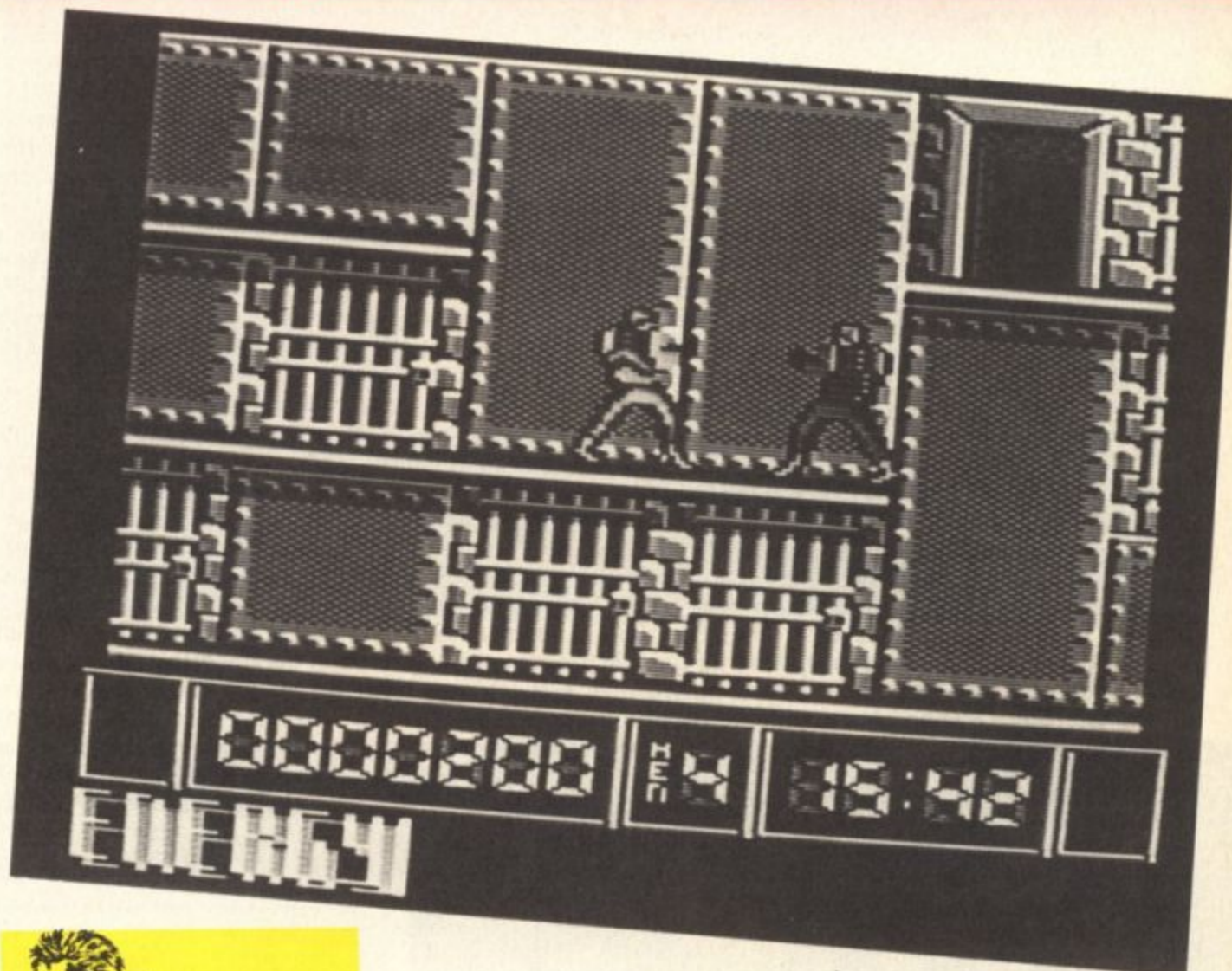
KNUCKLEBUSTERS

Melbourne House, cassetta L. 18.000, solo joystick. Per C64

Un pericoloso criminale chiamato Deke è stato condannato a diventare un androide per scontare tutti i crimini che ha commesso. Ma non si arrenderà senza combattere... quindi è scappato dalla sua cella, ha sabotato il computer centrale e ora deve allontanare il più possibile prima che scoppi tutto.

Dovete guidare Deke attraverso la prigione-labirinto, le strade della città, i malfamati quartieri periferici e le mura della città prima che vada tutto in fumo. Deke è ostacolato da cinque tipi di guardie-androidi, che lo inseguono cercando di impedirgli la fuga. Gli attacchi delle guardie prosciugano l'energia di Deke, come si può vedere dalla barra in fondo allo schermo.

Deke può difendersi a pugni e calci, anche se alcuni androidi sono più difficili da eliminare di altri. Per complicare le cose, appena eliminate un androide un altro prende immediatamente il suo posto: quindi la migliore strategia è muoversi continuamente.

La città è a tre piani e il nostro eroe passa da uno all'altra per evitare i perfidi androidi. Man mano che Deke corre per la città lo schermo scorre a sinistra e a destra. Nei muri della città e della prigione troverete delle porte: portando Deke davanti ad una di queste e premendo la barra spaziatrice potrete accedere alla sezione successiva. Alcune porte sono chiuse e per aprile avrete bisogno della chiave. Per trovare le chiavi dovrete guardare sotto i bidoni di nafta e le casse di legno sparse qua e là. In questo modo potrete anche trovare forza extra, vite extra e punti bonus. Alle volte invece rtroverete del veleno che prosciuga anch'esso l'energia di Deke.

***Knucklebusters** avrebbe potuto essere una veloce, frenetica e giocabile variazione sul tema dei picchia duro. Ma non lo è, soprattutto perché non sembra ci voglia una grande abilità per combattere contro gli androidi. L'azione di gioco è poco varia e le mosse di combattimento disponibili sono limitate e ciò significa che il gioco diventa presto noioso. È veramente un peccato che una grafica impressionante e una colonna sonora incredibile siano state sprecate per un gioco abbastanza mediocre.*

***Knucklebusters** è noioso, non c'è pezza. La Melbourne House ha fatto di tutto per mascheralo ma di fatto l'azione di gioco manca drasticamente di contenuto e divertimento. L'ho trovato noioso fin dall'inizio e dopo aver visto quasi tutte le locazioni non ho più voluto giocarci. La grafica è molto curata: i personaggi sono ben animati, i fondali sono dettagliati e lo "scrolling" è superbo. La colonna sonora è eccezionale: ben superiore agli standard usuali di Rob Hubbard anche se gli effetti sonori sono monotoni e privi di fantasia. **Knucklebusters** è un buon prodotto di software ma non un buon gioco.*

Presentazione 88%
Molto curata, con eccellente schermo dei titoli, tabella dei record e sequenze-intermezzo.

Grafica 82%
Fondali a scorrimento molto fluido, veloci e ben disegnati, accoppiati a sprite adeguati.

Sonoro 98%
Effetti speciali debolucci, ma una sconvolgente colonna sonora di Rob Hubbard.

Appetibilità 60%
Inizialmente difficilotto e alla lunga poco gratificante.

Longevità 49%
Piuttosto ripetitivo e noioso.

Rapporto qualità/prezzo 48%
Troppo caro per un esercizio di stile (di programmazione).

Giudizio globale 56%
Un medioce picchiaduro che avrebbe potuto essere molto meglio.

Sfortunatamente la grafica stupenda e la sensazionale colonna sonora sono rovinate da un'azione di gioco limitata e ripetitiva. Le sequenze di combattimento non hanno "feeling" ed è praticamente impossibile calcolare la forza di un androide o quando sta per esplodere. Un altro problema è che i fondali sono molto simili e quindi non danno molto il senso del progredire. Il gioco è molto difilcile da giocare: se Deke non viene picchiato, smarrisce la strada. Ciò nonostante se riuscite a entrare nel gioco avrete di che calciare e tirar pugni per un po'.

HEART OF AFRICA

Ariolasoft, solo disco L. 25.000, joystick. Per C64/128

Alla fine del secolo scorso l'Africa era meta di pochi temerari. A quel tempo non esistevano ancora raid fotografici e safari organizzati e non c'era bisogno di inventare la Parigi-Dakar per stimolare lo spirito d'avventura degli amanti delle sensazioni forti. Siamo nel 1889 ed una lettera inviata da uno studio legale di New York vi spinge a raggiungere il Cairo per organizzare una spedizione solitaria nel continente nero (barabunzibunziba). Mr. Hiram Perkins Primm, una persona fuori del comune e fondatore della Primm Casket Company, vi ha designato come destinatario della sua fortuna ad una sola condizione: portare alla luce in 5 anni l'ultima tomba del faraone Ahnk Ahnk. **Heart of Africa** inizia nel gennaio del 1890 nel porto del Cairo. Con voi avete un blocco con gli appunti dove vengono annotati i vari eventi, 10 settimane di cibo e 250 dollari. Lo schermo contiene tutte le informazioni indispensabili durante il gioco; una finestra nella parte centrale visualizza tutte le azioni animate ed utilizzando il joystick potete muovere l'esploratore tra villaggi e città, foreste, fiumi e montagne. La parte rimanente dello schermo è occupata da alcune icone che consentono di visualizzare il diario di viaggio, la mappa, utilizzare gli oggetti, conoscere il luogo che si sta esplorando e la propria condizione fisica. Al Cairo si programma l'intera spedizione acquistando i generi di prima necessità e l'equipaggiamento necessario per la sopravvivenza. Le diverse città del continenente hanno una struttura simile con negozi che vendono medicine, mappe, canoe, cibo, pale, corde, borraccie ed armi. Entrando nel bazaar si possono comprare e vendere preziosi metalli e gioielli, mentre al pub si salva il gioco su disco.

Il nostro consiglio è di seguire lo spirito di avventura ed iniziare risalendo il Nilo a bordo di una canoa. I più pigri possono recarsi nell'agenzia di viaggi acquistando i biglietti per raggiungere via mare i porti più importanti. Macinare il maggior numero di chilometri, sfidando imprevisti tipici del deserto e della savana è comunque la tecnica migliore. In questo modo avete la soddisfazione di nuove scoperte con il conseguente premio in denaro (per esempio un primo riconoscimento lo si ottiene raggiungendo la foce del Nilo) ed inoltre ottenete la possibilità di conoscere nuovi popoli. Quando trovate un nuovo villaggio recatevi subito dal capo: in cambio del dono giusto vi segnala una buona traccia per trovare la tomba del faraone.

Ad ogni contatto con gli indigeni nelle costruzioni è sufficiente fermarsi al loro fianco per ottenere una risposta. Alla linea pacifica si può alternare la mano pesante utilizzando la pistola. Soltanto il commerciante o il ca-

La Ozark non ha fatto poi molto. Inventato il sistema, sono bastate poche modifiche come l'introduzione delle icone, per realizzare **Hear of Africa**. *La struttura del gioco è simile a quella già collaudata in* **Seven Cities of Gold** *(in quel caso il protagonista era Cristoforo Colombo alla scoperta dell'America). Il gioco è molto affascinante e pieno di imprevisti e permette di unire alla simulazione strategica anche l'azione diretta indispensabile in un gioco d'avventura. I dati storici e geografici sono stati riprodotti fedelmente e possiamo sostenere che con* **Heart of Africa** *avete un continente su floppy tutto da scoprire.*

Presentazione 65%
La confezione è carina con una cartina dell'Africa ed una fotografia particolarmente evocativa. Le istruzioni sono scarne ed il volumetto allegato è dedicato ad esagerati racconti di carattere storico e di ambientazione del gioco e lascia solo una piccola parte alla descrizione del gioco.

Grafica 75%
Semplice ed essenziale come Bob McAdoo. Lascia poco allo spettacolo ma alla fine ottiene quello che vuole.

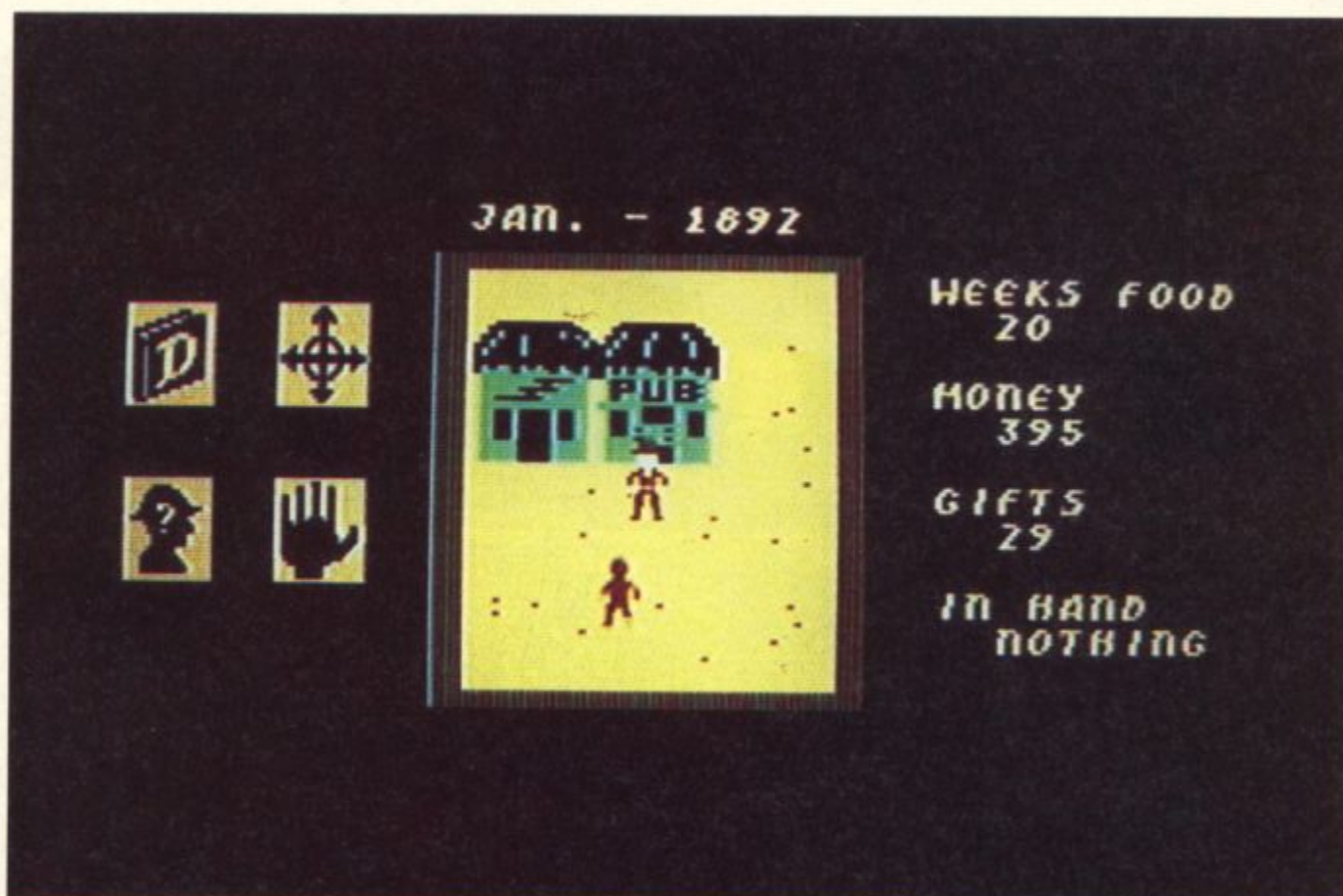
Sonoro 82%
Gli effetti non sono molti ma quei pochi sono ben realizzati come quando si è nelle vicinanze delle cascate.

Appetibilità 91%
Geograficamente e storicamente molto curato, **Heart of Africa** riesce ad insegnare divertendo.

Longevità 95%
Impegnativo ed appassionante non finirà mai di stancarvi. Salvatelo il più possibile per non dover ricominciare da zero.

Rapporto qualità/prezzo 79%
Peccato sia solo su disco ma è inevitabile che sia così.

Giudizio globale 91%
Un'altra produzione per gli amanti del gioco colto e riflessivo che lascia molto spazio all'avventura.

po tribù rimane terrorizzato dalla minaccia ed offre aiuti o merce gratuita. Attenzione però che può capitare che vi colpiscano con una freccia derubandovi e gettandovi in prigione. Alcuni doni come la mappa della città possono essere anche ottenuti offrendo doni ai villeggianti.
Gli imprevisti sono numerosi e soprattutto proporzionali al paesaggio che viene affrontato. Camminando per molto tempo nella jungla è sicuro imbattersi in qualche attacco di animali feroci od insetti velenosi. Importante è farsi trovare sempre preparati con il giusto oggetto (pistola, medicinali, cibo) e sperare nella propria forza d'animo ed istinto di sopravvivenza. Un'esperienza che vi sconsigliamo è di affrontare in canoa e tanto peggio a nuoto qualche cascata. Potete immaginarvi le conseguenze. La mappa dell'Africa è disegnata con molto rigore e non vi sarà difficile imbattervi nel Kilimanjaro, nel lago Alberto o nelle cascate Vittoria.

BOMB JACK II

Elite, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick o tastiera, per C64

Il crociato col mantello è di nuovo tra noi in una strana e surreale avventura. Questa volta non bisogna collezionare bombe ma sacchi di denaro disseminati in quaranta schermi diversi. Anche Bomb Jack è cambiato: ha abbandonato il suo mantello e indossa una calzamaglia blu anziché rossa. Può ancora superare grandi distanze e correre qua e là velocissimo ma ora può anche combattere.
Ogni schermo mostra una serie di piattaforme fluttuanti sulle quali ci sono dieci sacchi di denaro. Jack salta di piattaforma in piattaforma collezionando questi sacchi ma può farlo solo se le piattaforme sono allineate tra loro.
Dopo aver collezionato il primo sacco ne lampeggia un altro e così via. Se collezionate più di sei sacchi lampeggianti vincerete fino a un massimo di 25.000 punti bonus. Se prendete dieci sacchi lampeggianti vincete una vita extra. La vita di Jack è resa difficile dalle creature che abitano le piattaforme: il loro numero varia da due a sei a seconda dello schermo in cui vi trovate. All'inizio sotto le sembianze di dinosauri, cambiano poi ogni quindici secondi e diventano più forti e più insidiose fino a ché acquistano la capacità di saltare e di rincorrere Jack per lo schermo.
Toccare le creature fa perdere energia, rappresentata da una barra che diminuisce. Quando raggiunge lo zero Jack perde una delle sue tre vite.
Per fortuna Jack può difendersi premendo il pulsante di fuoco e dirigendo il joystick verso il nemico, allontanandolo o anche spingendolo giù dalla piattaforma. Combattere però fa perdere energia quindi l'accorto Jack eviterà più che possibile il combattimento. Quando avete completato uno schermo l'energia viene riportata al massimo livello e i mostri ritornano alla forma originaria di dinosauri.

P.S

Non mi era piaciuto il primo Bomb Jack e anche questo non mi ha impressionato. Affannarsi a raccogliere i sacchi di denaro all'inizio può essere divertente ma non mi pare che l'azione sia sufficientemente varia per intrattenervi a lungo. Gli schermi sono sempre uguali tranne che per la disposizione degli elementi: non c'è nessun mostro o elemento nuovo che entrino in gioco. La grafica e il sonoro non sono niente male e c'è abbastanza sfida per i vostri denti ma penso che la novità si consumi in fretta. Non male ma non eccezionale, specialmente a questo prezzo.

*Sono meravigliato! È bellissimo: molto meglio dell'originale!
La grafica è molto bella, un pò piccola ma colorata. Il sonoro è carino e il gioco scorre molto bene.
All'inizio non è molto compulsivo ma quando vi fate prendere dall'azione diventa assolutamente irresistibile: mi sono ritrovato a giocare per ore e ore. Se volete sborsar dei soldi è uno dei migliori giochi raccogli-tutto. È la dimostrazione di ciò che si può fare quando si tenta qualcosa di originale anziché sfornare conversioni di giochi arcade che non furono mai realizzati per essere spremuti dentro a un Commodore...*

Bomb Jack per il 64 fu una specie di disastro perché non riuscì veramente a far suo il fascino del gioco arcade: soprattutto perché la grafica così grande restrinse troppo l'area di gioco. Questo "seguito" è molto più giocabile e non si basa su un gioco arcade. La musica è buona e la grafica è adeguata: piccola, colorata e ragionevolmente ben disegnata. Ma nessuno dei due aspetti è così importante perché i programmatori hanno realizzato un programma veramente giocabile: alle volte un pò frustrante è però molto attraente e irresistibile. L'unico apputo riguarda il prezzo che è leggermente eccessivo per un gioco così semplice. Ma vale in ogni modo la pena prendere in considerazione Bomb Jack II, specialmente se vi era piaciuto il suo predecessore.

PRESENTAZIONE 83%
Schermo dimostrativo abbastanza carino, opzione due/giocatori e joystick/tastiera

GRAFICA 61%
Sprite piccoli e fondali semplici ma molto piacevoli. Efficace effetto a tutto tondo

SONORO 70%
Musica di sottofondo, stucchevole motivetto dello schermo dei titoli e effetti decenti sonori

APPETIBILITÀ 85%
Un'azione raccogli-tutto falsamente difficile offre un divertimento immediato

LONGEVITÀ 78%
Quaranta frenetici livelli dove saltare e raccogliere denaro

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 68%
Caro ma molto divertente

GIUDIZIO GLOBALE 80%
Un gioco semplice ma stimolante che fa impallidire i suoi predecessori.

L.A. SWAT

Mastertronic, cassetta L. 7.500. Per C64, Atari, C16

PRESENTAZIONE 71%
Schermo dei titoli ragionevole e tabella "high-score"
GRAFICA 56%
Niente di straordinario, ma il gioco è visualizzato con chiarezza
SONORO 29%
Effetti sonori semplici e musichetta atroce
APPETIBILITÀ 82%
Vi sembrerà di essere una "testa di cuoio" fin dalla prima raffica
LONGEVITÀ 62%
L'azione diventa più difficile ma è un pò ripetitiva
RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 86%
Un sacco di violenza binaria gratuita per una miseria
GIUDIZIO GLOBALE 74%
A buon prezzo, uno spara-e-fuggi a scorrimento verticale molto giocabile

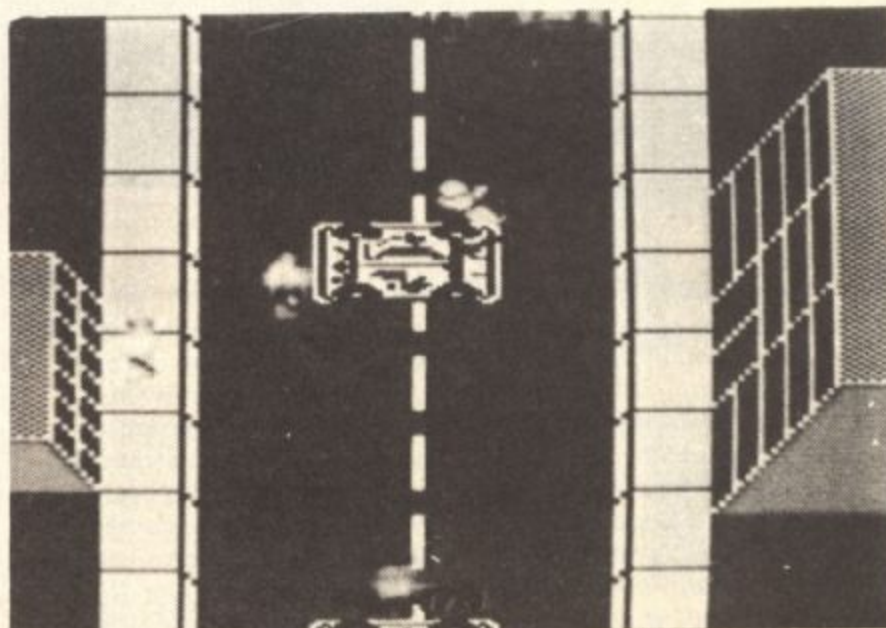
Una grossa organizzazione terroristica si è impadronita della zona occidentale di Los Angeles: spetta a voi e alla vostra squadra di "teste di cuoio" liberare le strade e salvare gli ostaggi prigionieri dei terroristi. La squadra è composta di tre agenti ognuno dei quali è armato di un potente mitra Uzi. La squadra non ha armi automatiche ma i suoi membri possono brandire manganelli e lanciare molotov. Lo schermo segue l'azione a scorrimento verticale. Dovete raggiungere l'incrocio alla fine della strada e distruggere la banda che attacca in massa. Se fate fuori tutti i malviventi apparirà il loro capo con gli ostaggi. Se volete guadagnare dei punti bonus colpite il capo (ma non gli ostaggi): se colpite vittime innocenti perderete invece dei punti.

A suon di bastonate i cattivi cercheranno di impedire ai vostri uomini di raggiungere gli incroci. Alcuni tirano anche delle molotov ma alle volte... se le tirano addosso! Lungo tutta la strada ci sono dei cecchini appostati sui tetti che aprono il fuoco su di voi.

Non possono venir uccisi e quindi dovrete evitare una grandine di proiettili. Per le strade camminano anche dei passanti innocenti: se per sbaglio vengono colpiti perdete dei punti. L'azione prosegue in questo modo fino a ché muoiono tutti i vostri uomini: la strada è lunga e la banda non vede l'ora di lasciarsi andare al saccheggio.

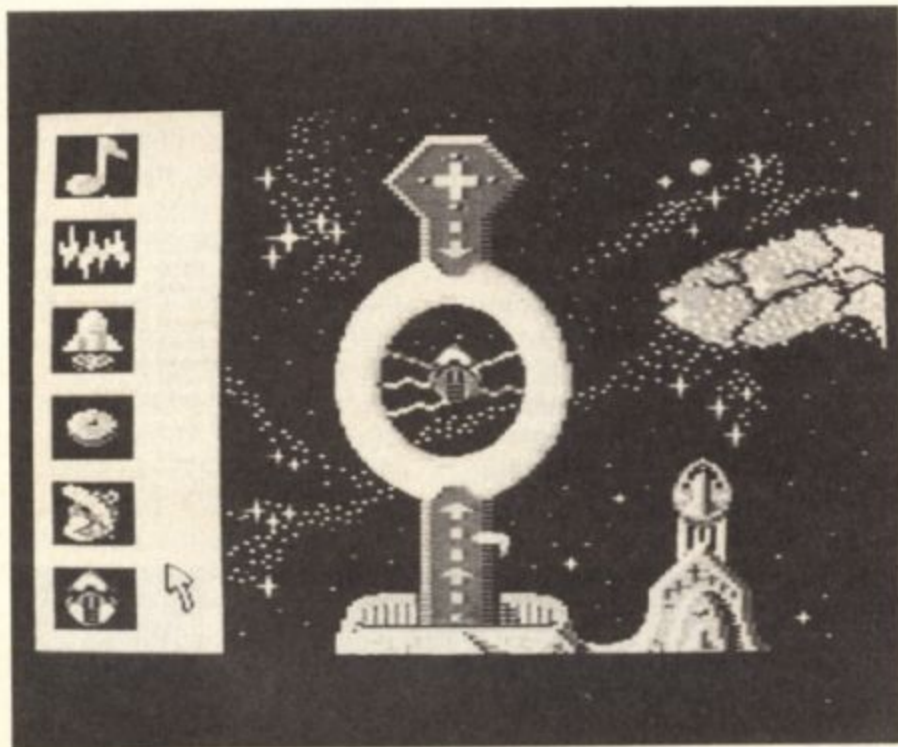
Manca completamente di gusto ma è divertente. Ammazzare centinaia di persone sembra disgustoso ma è divertente: suppongo che la gente borbotterà su quanto sia immorale ma dopo tutto è solo un videogioco e non stai facendo altro che un piccolo "spriticidio". La grafica non è proprio brillante ma va abbastanza bene. Il sonoro è un po' noioso. LA SWAT è molto divertente e, a questo prezzo, non dovete perderlo.

LA SWAT è disgustoso: ma mi piace. La grafica è scarna ma fa bene il suo dovere e il motivetto che accompagna il gioco è tremendo. Ma è così divertente: ammazzare la banda senza pietà. Alle volte monotono, è però molto giocabile e sufficientemente economico da ripagarvi della spesa.

Se fossi uno stupido pomposo mi lamenterei della violenza gratuita nei giochi per computer. Ma non lo farò perché è inoffensivo e molto divertente. Sparare alla banda di terroristi è molto divertente ma il meglio è quando il terrorista gli cade al suo Cocktail Molotov e muore tra le fiamme. L'azione si fa un po' ripetitiva ma, per sole 7.500 lire, chi si lamenta? Non certo io.

MUTANTS

Ocean/Denton Design, cassetta/disco L. 18.000/25.000, solo joystick, per C64

Per centinaia d'anni è imperversata una guerra interstellare. Gli armamenti si sono evoluti: i *Mutants*, l'ultima arma biologica, vengono impiegati per distruggere astronavi, colonie e pianeti. Creati geneticamente, questi mostri biologici sono stati studiati appositamente per attaccare e distruggere ogni cosa che incontrano.
Un gruppo di pacifisti ha scoperto che responsabile di queste armi è la Survivor Zero Corporation. Hanno deciso che per salvare la vita di milioni di persone bisogna distruggere questa Società. Voi, un ex pilota spaziale diventato pacifista, vi offrite volontario per portare a termine questa missione...
La Survivor Zero Corporation tiene i mostri Macro-Genetici in quindici penitenziari elettrici, nascosti nelle profondità dello spazio. Al comando di un maneggevolissimo velivolo da combattimento, il giocatore deve entrare in ogni penitenziario e collezionare il congegno autodistruggente che vi si trova. Presolo bisogna portarlo al sedicesimo penitenziario, la zona di controllo, e sistemarlo in un'unità di assemblaggio (dopo aver superato un semplice labirinto). Quando avete assemblato tutti i quindici congegni gli organismi giganti e i penitenziari si distruggeranno, consentendo al giocatore di progredire nel secondo livello.
All'inizio della missione lo schermo mostra una veduta del velivolo all'interno di un anello teletrasportatore. Alla sinistra dello schermo ci sono sei icone che consentono al giocatore di scegliere tra la musica e gli effetti sonori, cambiare l'armamento attuale del velivolo e attaccare gli alieni. Il velivolo da combattimento ha tre tipi di armamento: i missili (se ne possono lanciare solo uno alla volta e servono a sterminare un'area estesa) le barriere (in numero limitato vanno usate per erigere uno scudo contro i mutanti) e dei torpedo fotonici a fuoco rapido. Spetta al giocatore decidere quale arma utilizzare contro i mutanti. Una volta scelte le armi con cui combattere si può iniziare l'attacco selezionando le icone di lancio. Lo schermo mostra una griglia quattro per quattro che rappresenta i sedici penitenziari delle colonie di allevamento di mutanti. Il quadrato in alto a

Presentazione 90%
Ben disegnato con sistema ad icone facile da usare e istruzioni informative.
Grafica 95%
Molto insolito, colorato e di grande effetto.
Sonoro 86%
Due eccellenti motivetti e superbi effetti sonori.
Appetibilità 90%
Può sembrare soverchiante ma l'azione attrae e diverte immediatamente.
Longevità 86%
È molto giocabile e irresistibile.
Rapporto qualità/prezzo 87%
Per 18.000 lire c'è un sacco di azione irresistibile.
Giudizio globale 90%
Un concetto nuovo ed eccitante che dovrebbe piacere a tutti i fan degli spara-e-fuggi.

Questo è uno dei più strani spara-e-fuggi che abbia mai visto. Mi sorprende che non sia di Minter perché l'azione di gioco è molto simile a quella di alcuni suoi giochi.
Graficamente **Mutants** *è uno dei giochi più entusiasmanti che abbia mai visto da anni: è come giocare a* **Psychedelia** *con alieni e complotti. L'uso dei colori è notevole e le esplosioni sono straordinarie. Rispetto al resto del gioco il sonoro è un po' deludente ma è buono lo stesso. Mi ha accalappiato e mi accalappierà ancora a lungo.*

È favoloso.! È stato studiato molto bene e per questo si fa giocare molto bene. È abbastanza difficile da farvi impazzire di frustrazione ogni volta che vi fanno fuori ma è talmente accativante da farvi continuamente ritentare il colpo. Ciò che entusiasma veramente però sono i mutanti, colorati e superbamente disegnati: fluttuano e rifluiscono mentre danno la caccia al velivolo combattente. Con alcuni dei mutanti più insidiosi l'azione si fa veramente frenetica, e ci vuole un bel po' di tempo prima che si possa scoprire qualunque tipo di tattica. Anche il sonoro è ottimo: potete scegliere tra una colonna sonora molto bella e alcuni eccellenti effetti sonori. Un acquisto essenziale: perdetelo e vi perderete qualcosa di veramente speciale.

Mutants *è molto carino con degli schemi di movimento degli alieni chiaramente derivati da* **Psychedelia**. *Anche il sonoro è buono con una musica e degli effetti sonori decenti. Però non c'è gran ché da fare: quindici sotto-livelli simili tra loro, nei quali dovete capire il modo migliore per prendere il congegno autodistruttivo sparando contemporaneamente ai mutanti. L'ho trovato irresistibile: almeno per alcune ore, ma non mi ha saputo catturare a lungo e quindi il mio entusiasmo è scemato.* **Mutants** *non è eccezionale ma è abbastanza giocabile e originale e a quel prezo vale il divertimento.*

sinistra rappresenta la zona di controllo: tutti gli altri sono i penitenziari dei mutanti. Per selezionare e entrare in un penitenziario bisogna utilizzare il cursore e premere il pulsante di fuoco: il velivolo allora si materializza in un quadrato al centro del penitenziario e dovete guidarlo fino al congegno di auto-distruzione.

Il penitenziario è circondato da una barriera elettrica che distrugge tutto ciò che la tocca. Alcune famiglie di mutanti pattugliano il penitenziario, cercando di attaccare il velivolo per indebolirne lo scudo; questo processo è segnalato da una barra a destra dello schermo. Alcuni mutanti sono più forti di altri e i mutanti più forti provocano non pochi danni agli scudi di difesa.

La forza è rappresentata da una barra: più grande è, più forte e virulento è il mutante.

Dopo aver raccolto il convegno di autodistruzione dovete guidare il velivolo al quadrato centrale. Alla fine dovrete decidere se ritornare alla zona di controllo e disfarvi del congegno o se affrontare un altro penitenziario.

BLOOD'N'GUTS

American Action, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000 solo joystick. Per C64

Nei tempi andati, prima di "Drive In" e dei computer giochi, i barbari avevano le loro forme di divertimento. Il loro passatempo preferito era competere in una versione piuttosto violenta del decathlon e **Blood'n'Guts** della American Action tenta di simulare questi sanguinari giochi.

Uno o due giocatori possono giocare, ciascuno assumendo il ruolo di uno dei quattro barbari a disposizione. In entrambi i casi si tratta di uno scontro diretto, con il computer al posto dell'avversario in carne ed ossa quando si gioca da soli.

La prima gara è il TIRO ALLA FUNE (Tug o War). I barbari stanno sulle rive opposte di un fiumiciattolo tenendo in mano le due estremità di una fune. L'obiettivo è semplice: dimenare il joystick il più velocemente possibile per conferire al vostro uomo la forza per tirare l'avversario fino a farlo cadere in acqua.

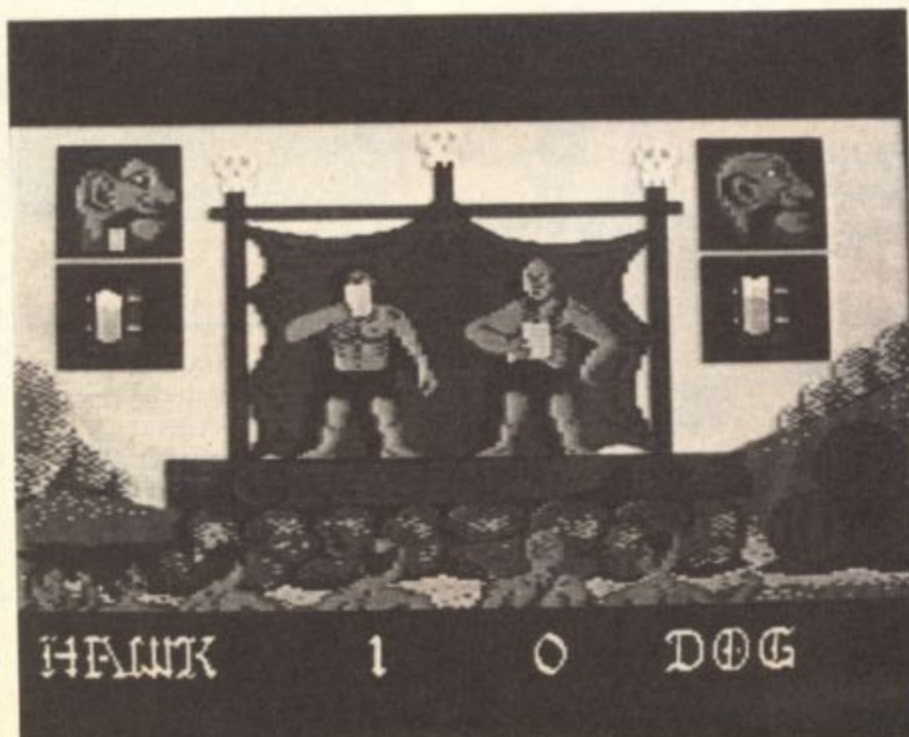
Il SALTO DALLA TORRE (Tower Jump) è una gara nella quale i barbari si gettano da una torre, cercando di atterrare di testa per guadagnare punti. Vince il barbaro che atterra più lontano. Dopo questa gara da "mal di testa" viene il ROTOLA MASSI (Rock Roller), una frenetica gara nella quale bisogna far rotolare un grosso masso fino alla cima di una collina... dalla quale precipiterà giù, per l'altro fianco, schiacciando l'avversario. Smanettando rapidamente il joystick su e giù si accumula l'energia necessaria a spostare la roccia.

La gara successiva è la BEVUTA DI BIRRA (Beer Drinking). Calcolati movimenti del joystick, a destra e a sinistra, fanno tracannare lunghi sorsi di birra al vostro barbaro, ma bisogna fare attenzione a non farlo bere troppo velocemente, altrimenti vomiterà e perderà una *manche*. Vince il bevitore che si aggiudica due *manche* su tre.

BERSAGLIO UMANO (Human Hit) è un insolito gioco di tiro al bersaglio. Un contadino è stato imprigionato in una gogna dalla quale fuoriescono la testa, le mani e i piedi. Il barbaro deve colpire tutti e cinque i "bersagli" con delle grosse pietre: per prendere la mira si usa un cursore e per tirarle si preme il tasto di fuoco... ahi!

Nel COMBATTIMENTO CON BASTONI (Pole Fighting) i due avversari sono a cavalcioni di un tronco e si prendono a bastonate fino a che uno dei due non precipita nel burrone sottostante.

Che cosa può venire dopo se non il LANCIO DEL GATTO (Cat Throwing)? Una gara semplicissima nella quale dovete lanciare un micio il più lontano possibile. Premendo il pulsante di fuoco il barbaro comincia a girare e premendolo una seconda volta lancia il gatto. Più veloce girerà il barbaro più lontano verrà lanciato il gatto, ma la velocità riduce l'accuratezza del lancio. Non fatevi fuorviare dall'innocente nome di CAMMINATA IN MONTAGNA (Mountain Walk). Una fune è stata tirata tra due picchi montagnosi e i due avversari sono ciascuno ad una delle due estremità. Scopo del gioco è arrivare a metà della fune e far cadere l'avversario saltandoci sopra. Perde chi cade due volte. Il LANCIO DELLA SCURE (Axe Throwing) è facilissimo: i barbari tentano di seppellire la scure di guerra... nel cranio dell'avversario. Per mirare si usa il joystick, mentre col pulsante di fuoco si lancia la scure.

L'ultima gara è una sfida a BRACCIO DI FERRO (Arm Wreck) nella quale dovete smanettare velocemente il joystick per battere l'avversario. Vince chi si aggiudica per primo due sfide. Chi vince il maggior numero di gare è il vincitore: al perdente viene invece tagliata la testa.

All'inizio l'ho trovato interessantissimo, principalmente perché non giocavo a questo tipo di giochi da un po' di tempo. È anche un po' disgustoso, il che non guasta il divertimento. Comunque, dopo un'ora o giù di lì di frenetico e strenuo smanettamento mi sono stancato e annoiato a morte. Sono cose già viste e se dobbiamo rivederle che sia a prezzo economico.

Questo gioco contiene numerosi tocchi da maestro e situazioni divertenti, ma sfortunatamente tutti gli eventi sono una variazione del vecchio tema smanetta-joystick di ***Decathlon****. Un altro punto negativo è il sistema di multi-caricamento: alcuni eventi durano veramente poco e si passa più tempo a caricare che a giocare. La grafica e il sonoro sono molto buoni, ma purtroppo soffrono della limitata giocabilità. Ciò nonostante,* ***Blood'n'Guts*** *è un grosso miglioramento rispetto agli ultimi tre titoli dell'American Action: speriamo che continui così.*

PRESENTAZIONE 64%
Opzione per uno o due giocatori e un sistema di multi-caricamento barboso.

GRAFICA 78%
Colorata e a volte originale, con un piacevole effetto globale.

SONORO 63%
Alcuni brevi ma sopportabili motivi e qualche semplice effetto sonoro.

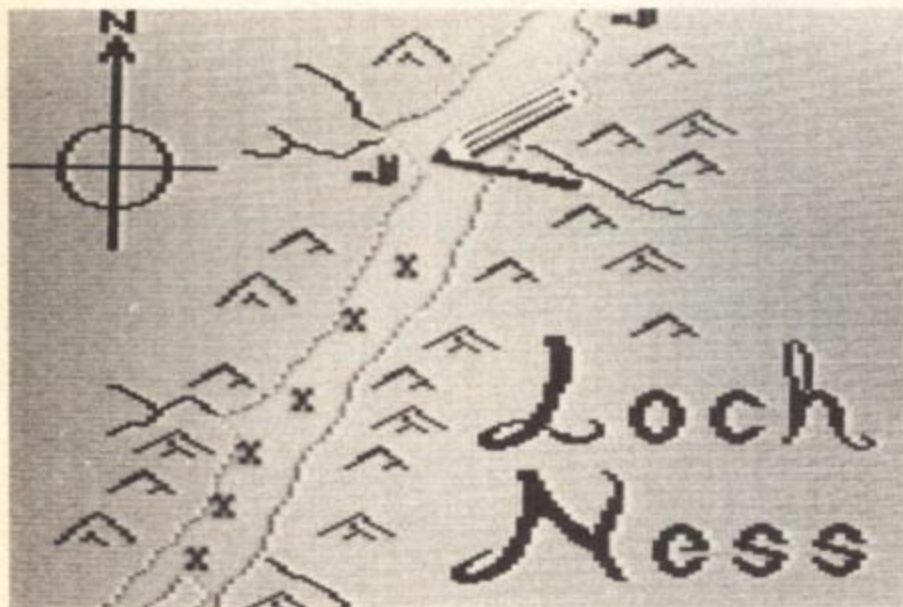
APPETIBILITÀ 69%
La semplicistica azione smanetta-joystick offre una immediata giocabilità.

LONGEVITÀ 46%
Struttura di gioco datata, limitata e priva di varietà.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 49%
Caro per dieci gare che non escono dalla media.

GIUDIZIO GLOBALE 56%
Una mediocre variante di un tema provato e riprovato.

TERROR OF THE DEEP

Mirrorsoft, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, solo joystick, per C64

Sta succedendo qualcosa di strano nelle profondità del lago di Loch Ness, ma Nessy. non c'entra. (Nessy è il nomignolo con cui è chiamato il mostro, ndr).

Il lago è infestato di pericolose creature aliene e voi siete stati scelti per sradicare la fonte di questa minaccia. Quindi, comodamente sistemati in una campana subacquea, venite calati sul letto del lago e la vostra missione inizia...

Lo schermo mostra la veduta dalla campana e una serie di interruttori che vanno usati per comandare il veicolo, regolandone velocità e direzione. Muovendo il joystick a sinistra e a destra si muove una mano lungo il pannello dei comandi: per attivarli basta premere il joystick in su o in giù.

Sul tettuccio della campana c'è un faretto che illumina i dintorni e l'ossigeno circola per mezzo di una pompa a mano. La riserva di energia è limitata, quindi, di tanto in tanto, dovete girare una specie di volante (situato in basso a destra sullo schermo) per aumentare il livello d'energia a spese del carburante. A bordo c'è anche una scorta limitata di arpioni e due bombe: per lanciare entrambi utilizzate il pulsante di fuoco. Tra gli innocui pescolini nuotano gli alieni aggressivi che dovete eliminare. Per distruggerli, e soprattutto per impedirgli di aggrapparsi al tettuccio della campana subacquea, potete utilizzare gli arpioni. Se elettrificate lo scafo eliminerete ogni alieno che sia riuscito a penetrare le vostre difese.

Quando avete finito la vostra scorta di arpioni o quando il livello di energia è basso potete, utilizzando il clacson, richiamare la nave dei rifornimenti: due colpi per il carburante, uno per le munizioni. I rifornimenti vengono inviati nel punto in cui vi trovate, il che significa che dovete stare ad aspettare. Ma un oggetto fermo attrae l'attenzione di un'orribile creatura che cerca di attaccarsi alla campana. Potete staccarla con una scarica elettrica ma, se resta attaccata troppo a lungo, la campana verrà distrutta.

Seguendo i pesci arriverete alla fonte del potere alieno: è qui che la bomba capita a proposito. Se le cose però diventano insostenibili potete sempre riemergere e far rifornimento prima di riimmergevi nelle profondità marine...

C'è quell'atmosfera che aveva fatto di **The Eidolon** *un gioco stupendo. Ma sfortunatamente l'obiettivo è abbastanza noioso: il solito spara-agli-alieni. Ciò nonostante non si tratta solo di distruggere tutto ma bisogna utilizzare il cervello se si vuole mantenere vivo il "sistema di sopravvivenza". La grafica è ben dettagliata, soprattutto le creature marine e l'interno della campana. Se ci fosse stato un maggior intreccio di gioco mi sarebbe veramente piaciuto ma non è abbastanza vario da sostenere l'interesse iniziale*

Terror of the Deep *ha alcune rassomiglianze superficiali con* **The Eidolon** *soprattutto per il disegno "vittoriano" del pannello dei comandi. Peccato però che non abbia l'atmosfera e la giocabilità del gioco della Lucasfilm, e dopo aver esplorato le profondità del lago di Loch Ness per un paio d'ore ho perso qualunque interesse.*

L'attenzione al dettaglio è encomiabile ma **Terror of the Deep** *non offre abbastanza gioco per giustificare l'alto prezzo.*

PRESENTAZIONE 81%
Buon sistema di comandi e adeguata documentazione

GRAFICA 65%
Il pannello dei comandi è particolareggiato ma gli sprite sono un po' grezzi

SONORO 33%
Orrendo motivetto dei titoli e deboli effetti sonori

APPETIBILITÀ 71%
All'inizio è un pò opprimente ma è sufficientemente avvincente per piacere

LONGEVITÀ 51%
C'è una certa atmosfera ma c'è poca varietà

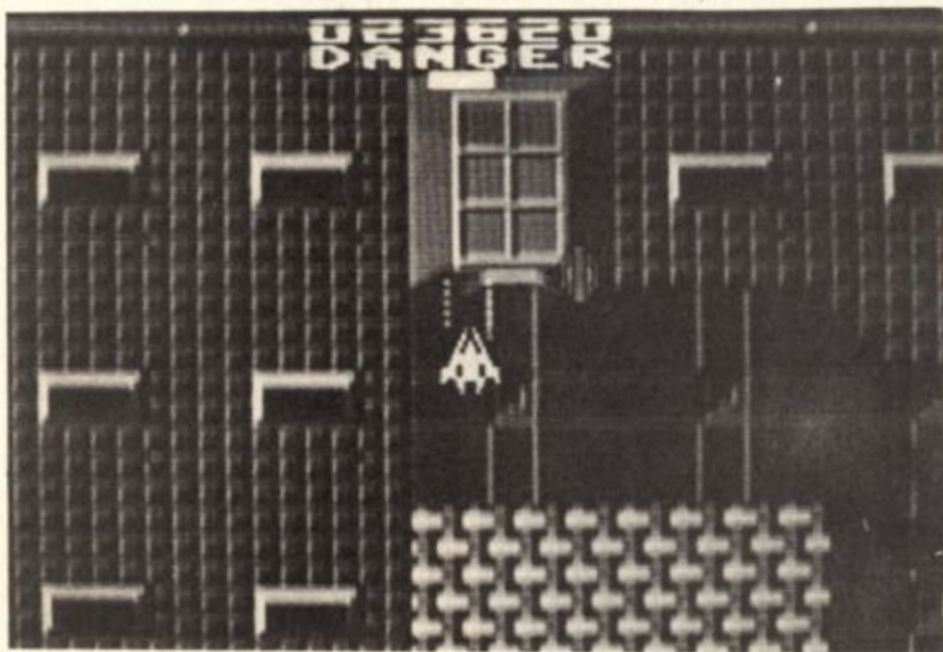
RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 53%
Ha molto spessore ma non abbastanza 'gioco'

GIUDIZIO GLOBALE 60%
Un concetto potenzialmente entusiasmante rimasto incompiuto.

SENTINAL
LATEST TOTAL 10
TERROR OF THE DEEP
STATIONARY CRAFT ATTRACTS DESTRUCTION

Inizialmente interessante e attraente, questo complicato arcade adventure, dopo un po' che siete lì seduti a sparare, tende a sbiadirsi. Pensavo che **Terror of the Deep** *avesse lo stesso spessore di trama di* **The Eidolon** *ma sfortunatamente richiede poco più che l'impratichirsi ai comandi e il tentare di respingere l'attacco alieno. Alcuni elementi sono disegnati con fantasia e ben animati ma il sonoro è misero e rovina l'atmosfera. Se volete un'azione veloce e immediata provate qualcos'altro.*

RAID 2000

Mirrorsoft, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, solo joystick per C64

La Terra è stata invasa da un esercito di alieni malvagi, conosciuti col nome di Xanthidian, che sistematicamente si spostano di paese in paese annientando eserciti, città e intere popolazioni. Non sono però ancora riusciti a distruggere quattro prototipi di un aereo da caccia, l'unica arma in grado di respingerli. Il problema principale è ora trovare un pilota, sufficientemnete coraggioso e abile da riuscire a portare a termine l'impresa. Siete invitati a provare... ma siete sicuri di avere la stoffa?

All'inizio della missione lo schermo mostra una mappa della Terra suddivisa in 32 sezioni. Nella zona inferiore sinistra della mappa ci sono quattro icone che rappresentano i Caccia: utilizzando i tasti funzione potete muovere un solo velivolo alla volta. Le aree occupate dagli alieni sono viola mentre quelle sotto il comando umano sono verdi.

Una finestra di testo in basso allo schermo dà informazioni dettagliate su ogni area e indica l'eventuale presenza di un reattore alieno in attività. Da questi reattori partono le astronavi aliene, che dovete distruggere prima di poter eliminare con comodo gli alieni rimasti.

I Caccia viaggiano da un'area all'altra, distruggendo i reattori e gli invasori alieni. Per andare in una zona turbolenta il giocatore muove il velivolo nella sezione della mappa desiderata e preme il pulsante di fuoco. Lo schermo allora mostra una veduta aerea di un paesaggio a scorrimento con il velivolo al centro. Il vostro bersaglio prioritario è il reattore: una costruzione lampeggiante che si nasconde da qualche parte nel paesaggio. Dopo averlo distrutto, potete eliminare gli alieni rimasti e ritornare allo schermo della mappa.

Se gli alieni si propagano troppo velocemente potete sganciare sulla zona occupata un ordigno termonucleare. Ogni Caccia trasporta una di queste bombe che è in grado di distruggere qualunque cosa si trovi nella zona presa di mira.

Dopo essere stati respinti dalla Terra gli alieni si raggruppano e attaccano di nuovo e a voi viene assegnata una nuova squadriglia di Caccia. La missione finisce quando perdete tutti e quattro i Caccia o quando gli alieni si impadroniscono della vostra base.

Dio mio! Siamo nel 2000 e la Terra è sotto la minaccia di un'invasione aliena... Yawn (Sbadiglio): l'ho già sentita molte volte. È uno spara-e-fuggi a scorrimento multidirezionale a mala pena nello standard, e neanche molto interessante. L'azione di gioco è veloce ma abbastanza monotona. Si tratta solo di sorvolare uno scenario, sparare a reattori e alieni tirare atomiche su uno o due continenti. Lo lascerei perdere: l'azione di gioco poco stimolante non giustifica il prezzo troppo alto.

È un piacevole spara-e-fuggi che dopo un po' tende a essere a essere noioso. L'idea di uno schermo della mappa è buona, e vi obbliga a pensare alla mossa successiva, ma l'azione diventa presto ripetitva. Di fatto è una versione povera di **Time Pilot 84** *con dei fondali abbastanza uniformi. La grafica o il sonoro sono abbastanza buoni ma non credo che ci sia un'azione sufficiente per giustificare quel prezzo.*

È un peccato che **Raid 2000** *non sia niente di più che un spara-e-fuggi a scorrimento multidirezionale: aveva la possibilità di essere qualcosa di diverso e di migliore. Bisogna riconoscere che i programmatori hanno tentato di introdurre alcuni elementi di novità ma nessuno di questi è particolarmente stimolante. Non c'è molto altro da dire su* **Raid 2000** *se non che si tratta di un altro spara-e-fuggi, caro e mediocre.*

PRESENTAZIONE 85%
Buone istruzioni e raffinata presentazione su schermo.

GRAFICA 67%
Buoni fondali a basso rilievo e sprite professionali.

SONORO 52%
Motivetto dei titoli discreto e appropriati effetti sonori.

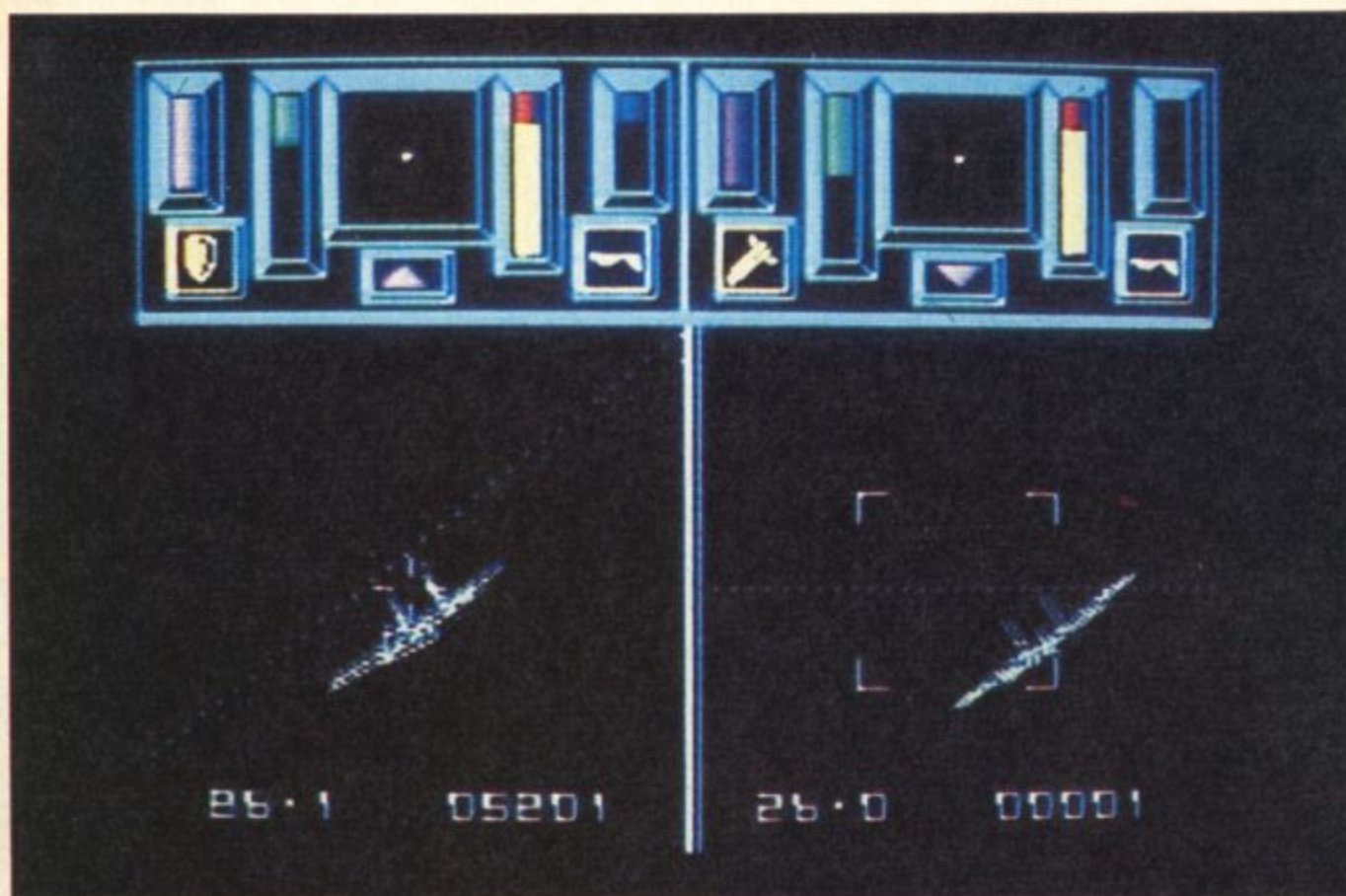
APPETIBILITÀ 61%
Farsi prendere dal gioco è molto facile ma portare a termine la missione molto difficile.

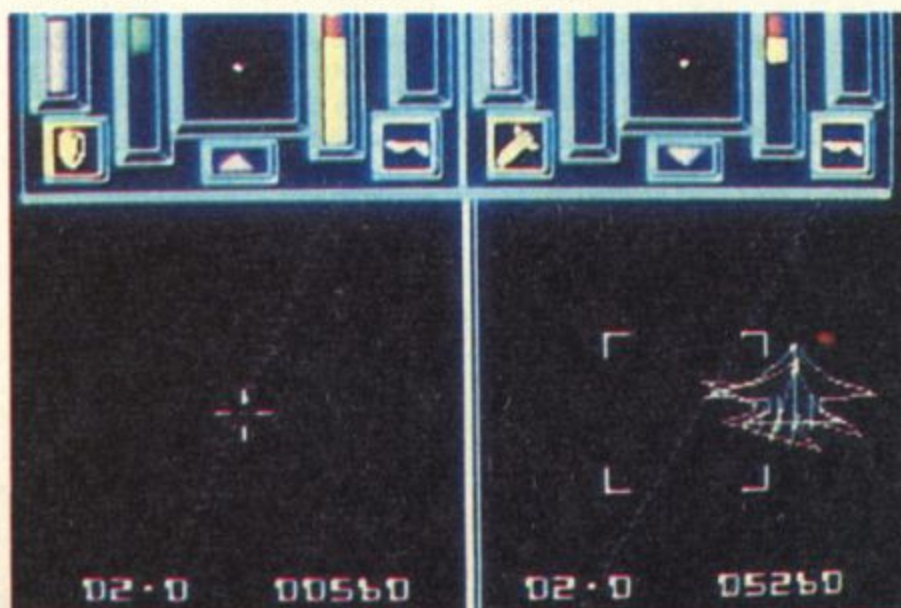
LONGEVITÀ 50%
Dopo un po' diventa ripetitivo: non c'è molta varietà nella grafica e nell'azione di gioco.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 47%
Non c'è abbastanza varietà o novità d'azione per giustificare l'alto prezzo di listino.

GIUDIZIO GLOBALE 56%
Un povero clone di **Time Pilot 84** con un'attraente frontespizio.

TOP GUN

Ocean, cassetta l. 18.000, disco L. 25.000, joystick/tastiera per Spectrum, C64, Amstrad

Maverick è un asso della Marina americana. Quando si trova alla guida del suo F-14 Tomcat non capisce più nulla e vede nemici ovunque. Le sue missioni o più esattamente i suoi duelli aerei, hanno reso famoso questo caccia supersonico con le sue numerose armi ed un sistema di difesa particolarmente sofisticato. Il gioco ufficiale del film **Top Gun** è una simulazione di un duello aereo tra due caccia supersonici con l'interessante novità di potere ingaggiare un avvincente duello aereo giocando contemporaneamente contro un altro giocatore.
Lo schermo del gioco è diviso in due parti rappresentanti i due abitacoli dei due jet. **Top Gun** inizia con i due F-14 che decollano in campo lungo dalle rispettive portaerei. Subito dopo si passa alla visione diretta dal posto di comando ad un'altezza di 10.000 piedi. La parte sinistra dello schermo rappresenta l'abitacolo del caccia del giocatore 1 mentre quella destra del computer, nel caso si sia scelta l'opzione player 1, oppure del pilota avversario (player 2). Lo schermo di ogni pilota oltre alla visuale del cielo di battaglia raffigura il radar (se così lo possiamo chiamare), la velocità, l'altezza, il tipo di arma selezionata, l'accelerazione, l'assetto, l'orizzonte artificiale ed il surriscaldamento dei cannoncini. Il joystick ha la funzione della cloche dell'aereo permettendo cabrate, picchiate e virate mentre il pulsante di sparo aziona l'arma. Utilizzando la tastiera è possibile selezionare una tra le tre armi disponibili. La prima è la classica "machine gun" che con 25 colpi a bersaglio riuscirà ad abbattere il nemico. Più micidiali ma meno maneggevoli sono i missili a ricerca di calore che possono essere lanciati solo dopo 3 secondi che avete nel mirino il jet. La terza arma è più che altro di difesa ed è impiegata per neutralizzare eventuali missili nemici.
F-14 è un aereo molto maneggevole ed è quindi facile trovarsi in pochi secondi da altezze stratosferiche. Oltre alla precisione di tiro quindi **Top Gun** richiede anche una certa abilità di manovra per scrollarsi di dosso il nemico, evitare picchiate troppo azzardate oppure costringere l'avversario a schiantarsi al suolo trasportato dalla foga.

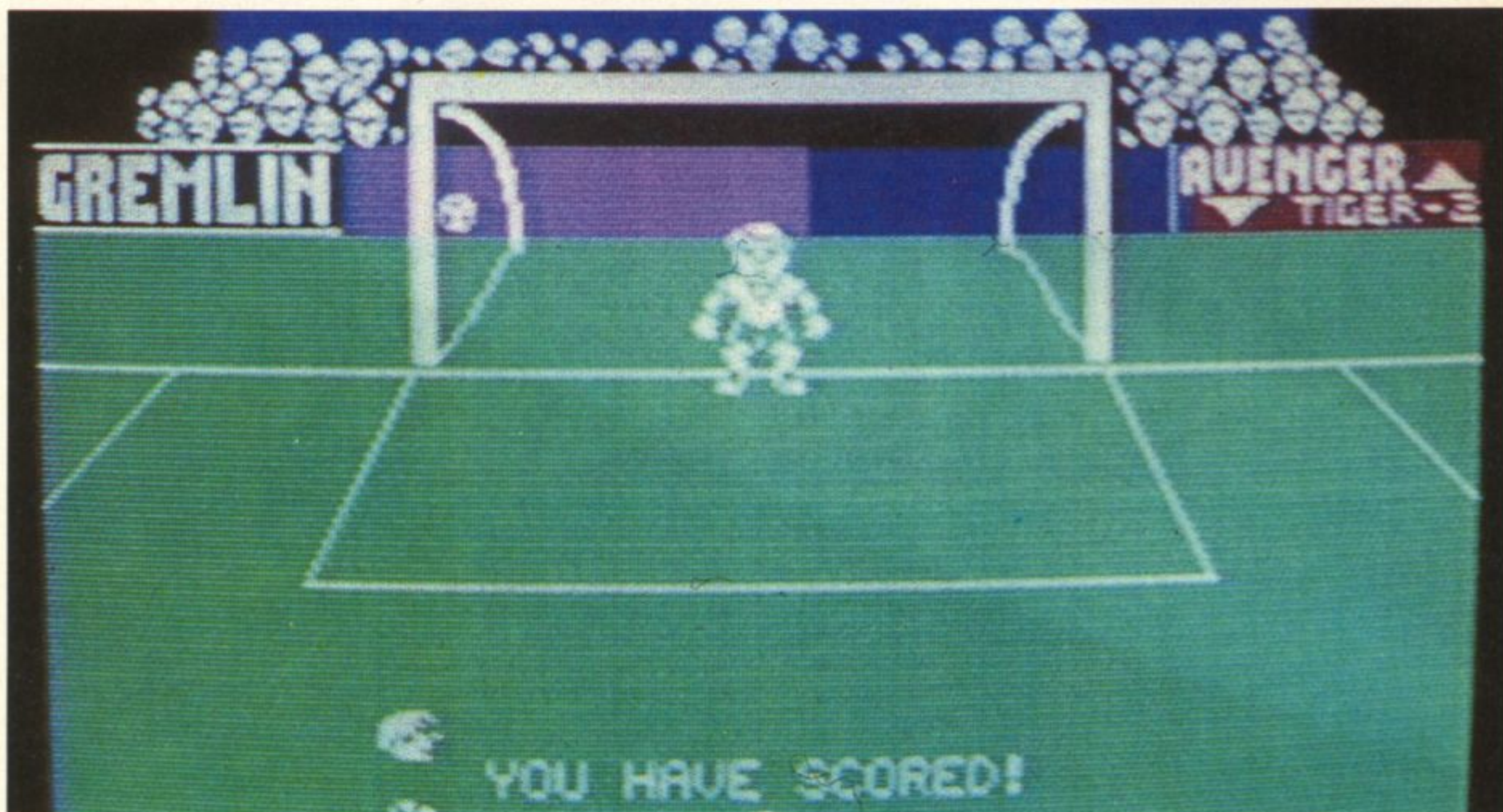
Come già accennato **Top Gun** ha due opzioni. La prima è per un giocatore ed affrontando il computer bisogna abbattere il maggior numero di caccia nemici. Ogni tre si torna alla portaerei per affrontare una missione più impegnativa. Nella seconda si affronta semplicemente un avversario. Risulterà vincitore chi riuscirà ad abbattere l'altro per tre volte.

***Top Gun** non mi ha particolarmente entusiasmato. Nonostante la novità del doppio schermo e la possibilità di una sfida contemporanea in stile **Spy vs. Spy**, i movimenti dell'aereo mi sono sembrati sommari e noioso il fatto di dover utilizzare anche la tastiera per variare la velocità e selezionare il tipo di arma. Sfidare il computer diventa abbastanza noioso e tutto sommato poco divertente affrontare un avversario/amico. Nonostante questo il gioco ha i suoi meriti anche se forse poteva essere curato meglio.*

PRESENTAZIONE 70%
Dettagliate istruzioni con qualche consiglio.
GRAFICA 67%
Romantico, si fa per dire, il decollo degli F-14 dalle due portaerei con un tramonto come sfondo. Deludenti gli schermi di combattimento con le sagome dei due caccia mal definite.
SONORO 88%
La musica di presentazione è ben realizzata.
APPETIBILITÀ 79%
Le sfide attirano sempre.
LONGEVITÀ 41%
Non esiste punteggio e le tacche sulla carlinga come era d'uso fare nel west non sono molto gratificanti. Unica salvezza trovare un amico: l'head-to-head è sicuramente più divertente che sfidare il computer.
RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 55%
Una piccola foto di Tom Cruise sulla copertina non giustifica la qualifica di mega game. Se proprio vi piace come attore meglio comprare un poster.
GIUDIZIO GLOBALE 68%
Poteva essere realizzato meglio.

GOOOOOOOOOOL!!!

L'opinione di un vero hooligan inglese su due nuovi giochi di calcio

FOOTBALLER OF THE YEAR

Gremlin Graphics, cassetta L. 18.000. Per C64, Spectrum , Amstrad, C16, MSX

Questo gioco nacque come gioco da tavolo, ma la Gremlin se ne appropriò e lo trasformò in un computer gioco.
Indossate i panni di un ambizioso calciatore diciassettenne fortemente intenzionato a diventare "Calciatore dell'anno". Per raggiungere questo obiettivo avete solo 5000 sterline, dieci "carte-goal" e, naturalmente... i vosti piedi!
Innanzitutto dovete decidere in quale delle cinque divisioni volete giocare: maggiore è la serie più difficile è il cammino. Ad ogni modo, per un giocatore delle divisioni inferiori è molto difficile vincere il titolo di Calciatore dell'anno, quindi la scelta deve essere attentamente considerata.
L'azione comincia dopo che avete fatto la scelta di divisione e squadra. Lo schermo visualizza sette icone: un Pallone, una Testa di calciatore, una Pergamena, un Punto interrogativo, una Scarpa da pallone, un Dischetto e un Calciatore morto. Le prime due opzioni consentono di vedere la posizione in classifica e il morale della vostra squadra, la vostra situazione finanziaria e personale e i gol da voi segnati; le icone Dischetto e Calciatore morto servono a salvare/caricare e a interrompere la partita. Le altre tre icone rappresentano la parte d'azione del programma. Il Punto Interrogativo nasconde delle carte "imprevisti e probabilità" che costano 200 sterline cadauna. Scegliendo l'icona, appare una carta e può succedere di: vincere o perdere soldi, ottenere un trasferimento, guadagnare altre carte-gol, ecc. L'icona pergamena offre la possibilità di comprarsi il cartellino, benché l'opzione sia un po' cara: dalle 2000 alle 10.000 sterline, a seconda della divisione.
Con l'icona finale, la Scarpa, si accede al campo di gioco, Selezionandola, appare la situazione finanziaria del calciatore a cui si offre la possibilità di comprare altre carte-gol. Il computer decide chi sarà la squadra avversaria e quanti tiri vale la carta-gol giocata dal calciatore (da uno a tre per partita). Segue una breve sequenza animata, nella quale il giocatore tira in porta. A volte un difensore cerca di intercettare il tiro, costringendo il giocatore a prendere una rapida decisione su dove piazzare la palla. Quando la serie di tiri è finita, appare una videata con il risultato e poi nuovamente il menù principale.
Col progredire della stagione si accumula esperienza, e potreste anche conquistare la promozione se sia voi che la squadra vi comporterete bene. Potreste anche avere l'opportunità di giocare per il vostro paese e, forse, ma proprio forse, potreste vincere il tanto desiderato titolo di Calciatore dell'anno...
Per dare a Cesare quello che è di Cesare, bisogna dire che **Footballer of the Year** è facile da usare e divertente da giocare. Sfortunatamente ha un grosso difetto: è troppo facile. Il guaio sta nel modo in cui funziona il gioco: potete continuare a prendere carte "imprevisti e probabilità" fino a che avete accumulato centinaia di migliaia di sterline e mucchi di carte-gol. Un altro aspetto fastidioso è il fatto che se collezionate più di 99 carte-gol il contatore si azzera e le perdete tutte. Bella fregatura! La grafica e il sonoro vanno bene e il gioco è abbastanza interessante per impegnare un tifoso di calcio per un paio di giorni. Se questo basti a giustificare il prezzo dipende da voi...

PRESENTAZIONE 86%
APPETIBILITÀ 78%
LONGEVITÀ 51%
RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 56%
GIUDIZIO GLOBALE 64%

SUPER SOCCER

Imagine, cassetta L. 18.000, joystick. Per Spectrum

PRESENTAZIONE 80%
GRAFICA 63%
SONORO n.c.
APPETIBILITÀ 77%
LONGEVITÀ 3%
RAPPORTO QUALITÀ/ PREZZO 5%
GIUDIZIO GLOBALE 11%

Dopo basket e baseball mancava il calcio all'appello della nuova linea sportiva della Imagine. I risultati non sempre sono stati convincenti soprattutto per l'eccessiva semplicità con cui venivano realizzati i programmi.
Per il calcio l'Imagine ha voluto fare le cose in grande ed ha toppato nuovamente. **Super Soccer** sulla carta si presenta bene: chiaramente ispirato a Match Day mantiene le opzioni del torneo, della sfida singola ed in più ha l'opzione per l'allenamento. Ogni giocatore ha la sua energia e stato di forma. Sono previsti falli, ammonizioni, espulsioni, rigori, infortuni e calci di punizione. Inoltre se una partita finisce in parità dopo i supplementari ci sono i rigori, la bestia nera dei giocatori italiani. **Super Soccer** è il gioco più completo ma la prova pratica evidenzia tutte le sue lacune.
Per esempio i giocatori rispondono in ritardo ai vostri comandi ed inoltre abbiamo trovato numerosi bug: se un componente di una squadra subisce un fallo e rimane a terra la partita praticamente finisce perché non riuscirete più a calciare la palla alla ripresa del gioco.
Peccato! Un'altra occasione perduta e mentre il football americano vanta conversioni di tutti i generi dalla strategia all'azione compreso l'attesissimo GFL Championship dell'Activision con la visione dal casco, noi europei ci dobbiamo consolare con i vecchi ed ormai datati Football Manager, Match Day e International Soccer. Non dovremo mica aspettare che Platini vada a giocare negli Stati Uniti per avere un soddisfacente videogame sul calcio? E pensare che in redazione eravamo pronti a rimettere in soffitta il Subbuteo e finalmente organizzare un torneo al computer. Niente da fare anche questa volta: dal nostro cartolaio di fiducia abbiamo comprato la tribuna delle autorità e se va avanti così aggiungeremo anche noi il terzo anello agli spalti.

HANDBALL MARADONA

Argus Press Software, cassetta L. 18.000. Per C64

Prima di tutto, chiariamo le cose. Questa è una simulazione di tipo arcade del mestiere di portiere senza Peter Shilton né l'amico argentino svelto di mano, Diego Maradona (gli inglesi hanno ancora il dente avvelenato, eh?, ndr). Lo scopo del gioco è di progredire attraverso sedici livelli, senza preoccuparsi di altro.
Si sceglie una squadra tra quelle indicate in una lista e poi si digita il proprio nome. Dopo questi obbligatori preamboli, appare un menù con quattro opzioni: allenamento (Practice Session), partita (Play Game), salto di qualità (Skil Upgrading) e rifatutto (Restart Game). Se viene scelta la prima opzione, il giocatore deve affrontare cinque azioni d'attacco degli avversari. Appare una veduta panoramica del campo, con la porta e il portiere in alto. Due sprite cicciottelli fanno i difensori e vagano senza meta in mezzo all'area, mentre gli avversari puntano diritti alla vostra porta e poi tirano. A questo punto entrate in scena voi. Controllando il portiere tramite joystick o tastiera dovete evitare che la palla entri in rete.
L'opzione "Play Game" funziona più o meno allo stesso modo, questa volta però in condizioni "partita". L'incontro è diviso in due tempi, ciascuno composto di quattro attacchi. La vostra squadra segna casualmente, mentre tocca a voi evitare che non segni l'avversario. Al fischio finale, viene visualizzato il risultato e si ritorna allo schermo del menù.
L'opzione finale, "Skill Upgrading", vi mette alla prova. Dovete parare quattro tiri: se ci riuscite il livello di difficoltà viene incrementato di uno e appare un codice che potrete usare la prossima volta che giocate per partire da quel livello. Il programma include pezzi di voce sintetizzata (benché sembri la voce di R2-D2 con la laringite) che vi assalgono le orecchie con delle gemme tipo "petashiltunhanballmaradona" e "goal" o "save" (parata), cosicché qualunque spettatore cieco possa sapere cosa è successo. La grafica è ragionevole, benché gli sprite dei giocatori tendano ad assomigliare al buon vecchio Diego: sono tanto larghi quanto lunghi (dente avvelenato, eh?, ndr).
Il maggiore difetto è che il programma è molto limitato. È divertente cercare di parare i tiri, ma una volta che avete giocato un paio di volte vi rendete conto che ci sono pochi schemi d'attacco. Ci sono solo tre opzioni, tutte abbastanza simili, e quello che offrono in termini di obiettivo o premio è veramente pochino. È una vergogna che il programma costi 18.000 lire: è troppo caro e non vale la pena comprarlo. Un prezzo da gioco economico sarebbe stato il prezzo giusto per il paio di ore di divertimento che offre.

PRESENTAZIONE 71%
APPETIBILITÀ 76%
LONGEVITÀ 32%
RAPPORTO QUALITÀ/ PREZZO 30%
GIUDIZIO GLOBALE 38%

DESTROYER

US Gold/Epyx, disco, L. 25.000, joystick e tastiera. per C64

Destroyer è un simulatore che si rivolge ai più portati alla navigazione, e vi mette al comando di un cacciatorpediniere della classe Fletcher della Marina Americana e del suo equipaggio. Come capitano di questo bastimento dovrete vincere per i fatti vostri le guerre nel Pacifico e nell'Atlantico. Ci sono sette diversi tipi di missione e oguno ha tre livelli di difficoltà: facile, intermedio e avanzato. Si va dalla caccia ai sommergibili, alla scorta di convogli navali, al bombardamento di copertura per gli sbarchi, fino ad operazioni di recupero di piloti abbattuti. Queste incombenze richiedono una profonda conoscenza del cacciatorpediniere, per cui la lettura dell'ottimo manuale è fondamentale, soprattutto per quanto riguarda le "sezioni" della nave.

Si accede ad ogni sezione battendo due lettere: BR per il ponte di comando (bridge), RA per il radar, GF per i cannoni a prua (guns forward), ecc.

Sul ponte ci sono quattro stazioni di comando: REPORT che dà informazioni sullo stato della nave e rapporti sui controlli radar e sonar, HELM che comprende il pilotaggio automatico, le procedure di inseguimento e le manovre evasive in caso d'attacco. CREW STATUS permette al capitano di dare odini all'equipaggio e WPNRY mette in preallarme le squadre addette alle varie armi di bordo.

Le armi anti-aeree e i tubi di lancio dei siluri sono posti ai lati della nave, e i cannoni semi-automatici da 5 pollici sono posti a prua e a poppa. Le armi antiaeree sono utilizzate soprattutto per difesa, mentre i siluri e i cannoni vanno considerati armamenti offensivi.

La nave si muove automaticamente, dopo aver tracciato la rotta sulla carta di navigazione, o manualmente comandando il timoniere dal ponte, dal sonar, dal radar o dalla stazione d'osservazione. Attivando l'indicatore di direzione (STEER TO) è possibile dare alla nave un punto di rotta differente. I conta-nodi e il controllo di velocità danno al capitano la scelta tra "avanti tutta", "avanti mezza", "avanti piano", "motori fermi" e "indietro piano", il tutto accompagnato dal suono di una campanella e dalla ripetizione del comando, proprio come nel film.

Bisogna tenere costantemente sotto controllo la situazione dei danni e ripararli immediatamente, se più di 10 sezioni sono fuori uso il cacciatorpediniere affonda e il gioco finisce con una comunicazione del comando, mentre voi, secondo la tradizione affonderete con la vostra nave.

Abituarsi a controllare un armatissimo cacciatorpediniere è un affare complicato. Ma dopo un po' di pratica il gioco diventa più fluido. Bisogna fare costantemente attenzione ai messaggi, anche se è un po' difficile farlo mentre siete sotto un attacco aereo o sotto bombardamento e un calo di concentrazione può risultare disastroso. La grafica è eccellente, specialmente quando gli aerei cadono in mare o nel lancio dei siluri. Con la possibilità di affrontare le missioni a diversi livelli di difficoltà, ci metterà un bel po' a stancarvi. **Destroyer** *è, che io mi ricordi, l'unica simulazione del suo tipo ed è veramente brillante. Sono sicuro che il suo fascino durerà a lungo.*

PRESENTAZIONE 90%
Istruzioni dettagliate e un sistema di controllo ben congegnato, non altrettanto il sistema di caricamento.

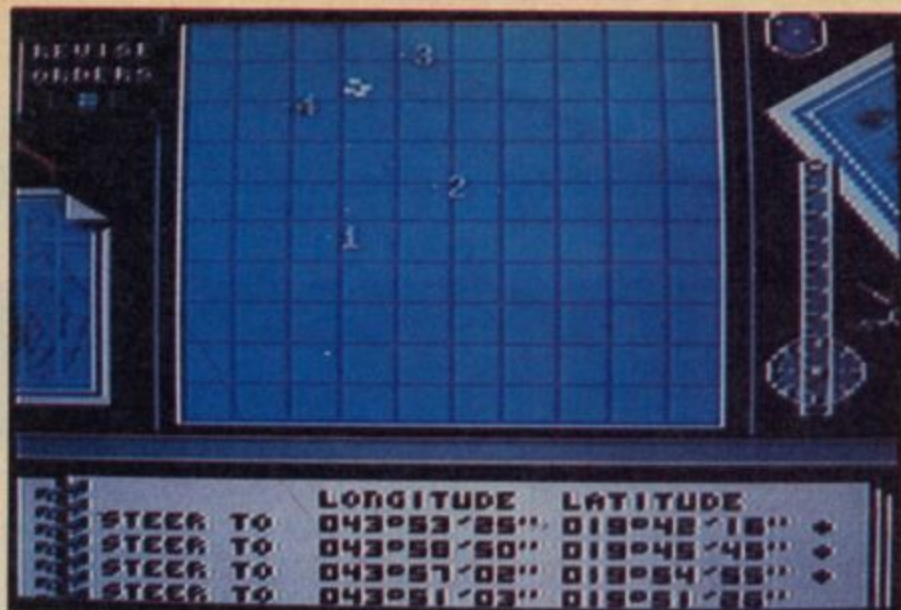
GRAFICA 87%
Superba rappresentazione delle varie parti della nave, combinate con buoni effetti visivi.

SONORO 72%
Semplice, ma con buoni effetti.

APPETIBILITÀ 81%
Le istruzioni facilmente comprensibili aprono la strada ad una simulazione coinvolgente.

LONGEVITÀ 86%
Sette missioni e tre livelli di difficoltà per tenere l'eroico lupo di mare lontano da casa per molto.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 80%
Un investimento giusto per chi è interessato alle battaglie navali.

GIUDIZIO GLOBALE 85%
Una simulazione accurata e coinvolgente.

Destroyer è una delle simulazioni più giocabili che abbia mai visto per il C64. La strumentazione è disegnata benissimo, e così gli effetti sonori in battaglia. La sezione anti-aerea ha effetti sonori superbi e una stupenda animazione che aggiunge una certa atmosfera al gioco. Mi piace soprattutto quando gli aerei nemici colpiti cadono in acqua con un bello SPOLAAAASH! La missione di caccia ai sottomarini in cui dovete costantemente tenere d'occhio il sonar mima perfettamente la monotonia della situazione reale. Globalmente ci sono delle imperfezioni, che però vanno in secondo piano, e non tolgono niente a questa coinvolgente simulazione.

Mi sembra più un arcade con uso di simulazione, che un simulatore di guerra navale vero e proprio. C'è molta attenzione ai dettagi di una buona simulazione ma non abbastanza azione.
L'abbattimento degli aerei è la missione più divertente, ma alla lunga stufa e ho perso l'interesse. Ad essere onesti devo ammettere che non sono un amante delle simulazioni. Comunque **Destroyer** *è più convincente di molte altre simulazioni che mi è capitato di giocare. Richiede certamente un po' di pratica, cosa che non sono abituato a fare con i giochi. La cosa che mi ha irritato maggiormente è l'attesa per il caricamento degli schermi da disco.*

OLLI AND LISA

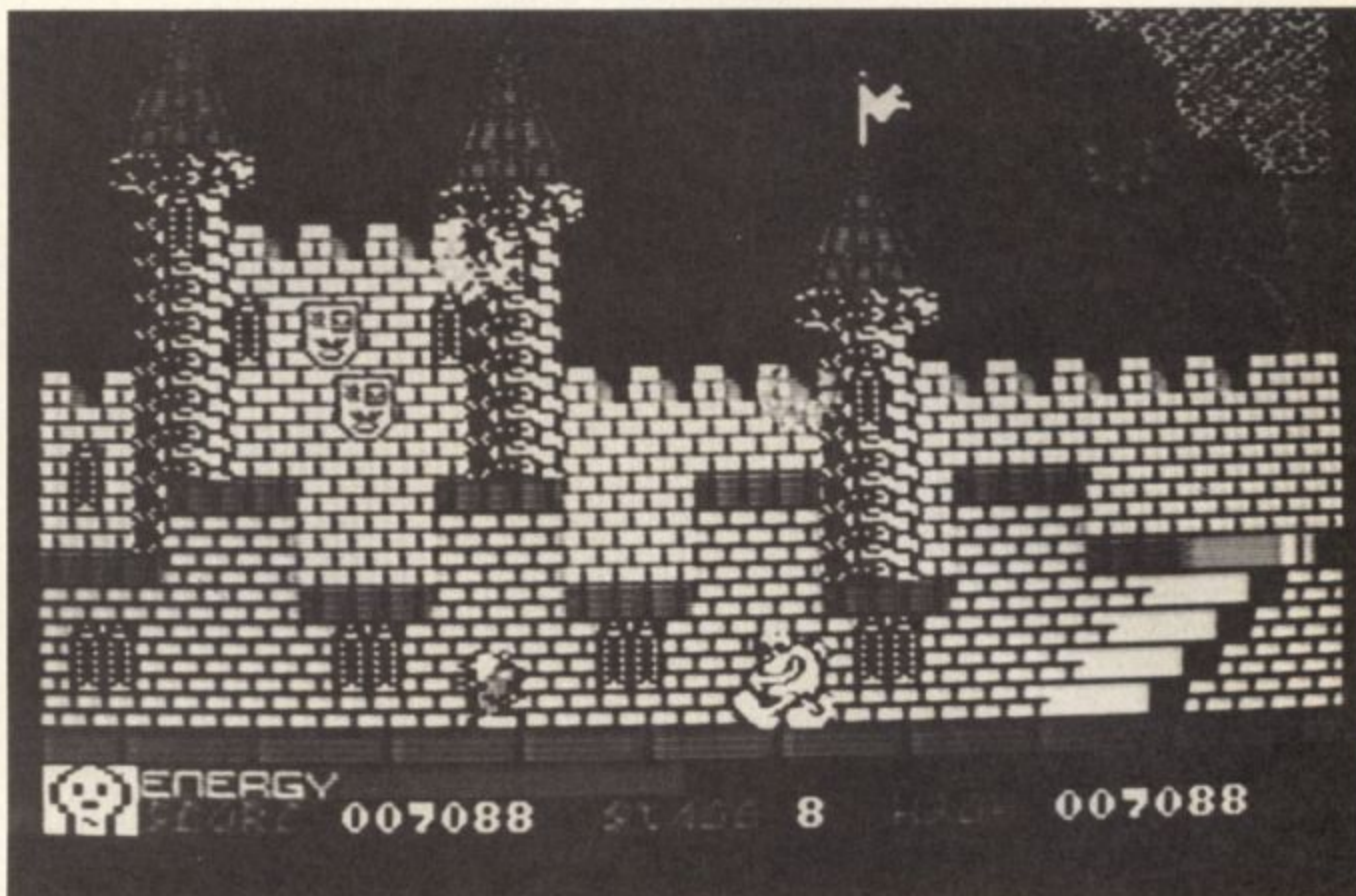
Firebird, cassetta L. 5.000, joystick o tastiera per C64, Spectrum

Eugine Portcullis III è un cafone americano con più soldi che cervello. È venuto nelle Highlands scozzesi per disassemblare un antico maniero e spedirlo negli States, pezzo a pezzo.

Il suo presunto acquisto, Shilmore Castle, da anni è un rudere, ma è abitato da un pugno di fantasmi e da due affettuose creature di nome Olli e Lisa. Secondo le leggende sul soprannaturale, un fantasma è condannato ad infestare per sempre la dimora dove è morto. Però, Sir Humphrey (uno dei fantasmi più anziani) è molto attaccato alla sua natia terra celtica: quindi, con l'aiuto dei suoi compagni Olli e Lisa, trama di spaventare Eugine e farlo scappare da Shilmore Castle.

Sfrotunatamente Sir Humphrey è avanti negli anni-fantasma e ha perso il potere di rendersi invisibile. Olli e Lisa decidono quindi di aiutare Sir H a riacquistare il potere perduto trovando per lui gli ingredienti per la formula magica dell'invisibilità. È compito di Olli cercare gli ingredienti necessari entro un certo limite di tempo, indicato in basso allo schermo.

Sir H se ne sta davanti al pentolone ribollente a gridare il nome dell'ingrediente di cui ha bisogno, mentre Lisa lo appoggia moralmente (e bacia Olli ogni volta che ritrova un ingrediente).

Ogni schermo è suddiviso in livelli e da qualche parte, a volte nascosto alla vista, c'è il successivo ingrediente della formula magica che Olli deve ritrovare. Dei fantasmi malvagi cercano di frustrare i piani del terzetto intralciando la strada. Per fortuna, Olly può evitarli saltando. Se viene a contatto con uno di loro viene rispedito all'inizio dello schermo e perde tempo prezioso.

Quando Olli riesce a mettere le mani su un ingrediente, deve ritornare all'inizio dello schermo e consegnarlo a Sir H, che poi lo mette nel Pentolone.

Il gioco finisce se Olli non riesce a tornare nel tempo previsto al pentolone. Se invece riesce a compiere la sua missione viene automaticamente trasportato allo schermo successivo... e così via fino a quando tutti gli ingredienti delle formule dell'invisibilità sono stati raccolti.

***Olli and Lisa** è un "platform game" irresistibilissimo e vi farà andare in bestia: per sole 5000 lire. Bisogna avere tempismo preciso e saltare i mostri è inizialmente complicato (e alle volte frustrante), ma con un pò di pratica presto diventa una cosa naturale. C'è chi odia questi "platform game" ma a me piacciono e se è così anche per voi, compratelo.*

Questo è uno di questi giochi che non ti dicono niente ma da cui non riesci più a staccarti una volta che ci giochi.

*L'obiettivo è abbastanza semplice, ma portare a termine la missione è complicato. Non aspettatevi un gioco ad alta tensione, ma è molto difficile mantenere la calma quando state ritornando di corsa al castello e il tempo sta per finire. **Olli and Lisa** è un bellissimo gioco della categoria economica e se avete un cinquemila che vi avanza sono sicuro che sarebbe felice di essere scambiato con questo gioco.*

Non amo per niente questi "platform game": si salta di piattaforma in piattaforma in piattaforma... LI DETESTO!

Non sopporto di dover aspettare che passino i cattivi prima di poter saltare: questo cruciale tempismo mi fa infuriare e disprezzo la ripetitività. Olli è carino e ho trovato più divertente farlo morire cosicché gli sparisce quel sorrisino idiota. Se però amate rincretinirvi con questi giochi andate a comprarlo e lasciatemi in pace.

PRESENTAZIONE 65%
Semplice sotto ogni aspetto.

GRAFICA 69%
Bei fondali ma sprite mediocri.

SONORO 61%
Decente motivetto dei titoli ma questo è tutto.

APPETIBILITA' 69%
È immediatamente giocabile ma anche frustrante.

LONGEVITÀ 49%
Si dimentica facilmente per l'azione ripetitiva e la scarsità di schermi.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 64%
Prezzo appropriato per un gioco così datato.

GIUDIZIO GLOBALE 50%
Niente di speciale ma vale le sue 5000 lire di divertimento.

PNEUMATIC HAMMERS

Andromeda/Firebird, cassetta L. 5.000, solo joystick, per C64

Nel mondo internazionale degli ingegneri minerari è l'improvvisazione che conta. Ad esempio, lo sapevate che Red Adair evitò l'esplosione di un impianto di perforazione usando la forcina della sua segreteria? Non se ne fanno più di uomini così!

In **Pneumatic Hammers** l'ingegnere minerario siete voi. La maniglia della perforatrice s'è rotta, rendendola incontrollabile. Il continuo martellio sta iniziando a sgretolare il muro del canyon nel quale si trova l'impianto: alcuni frammenti di roccia si sono già staccati e se non si fa qualcosa al più presto la perforatrice farà precipitare tutto. C'è una sola cosa da fare: recuperare l'oro disseminato nel canyon e fonderlo per costruire una nuova maniglia.

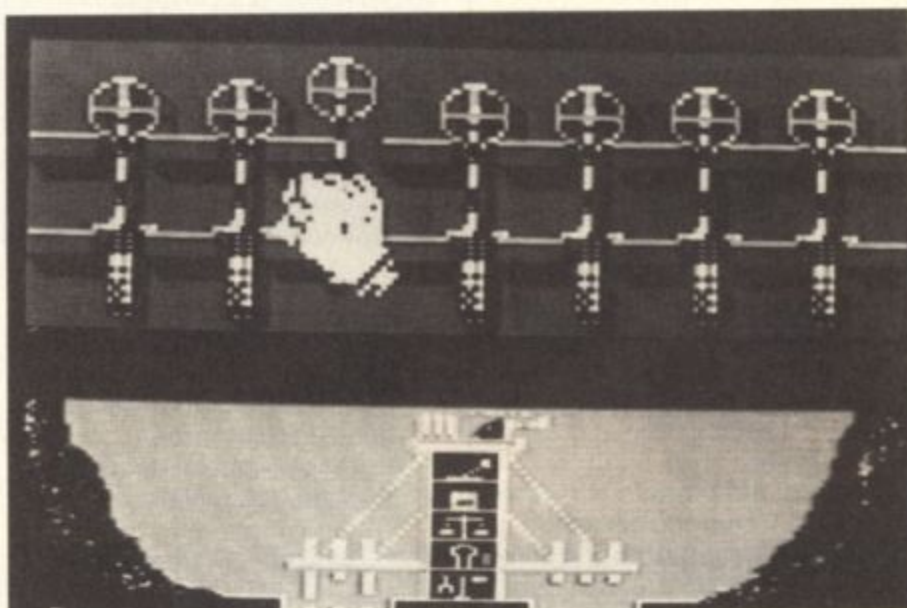
L'impianto è formato da cinque stanze collegate da un ascensore. La costruzione è in mezzo ad un fiume che scorre all'interno del canyon e ad entrambi i lati vi sono pali conficcati nel letto del fiume. Le pareti del canyon degradando verso il fiume e sul fondo va formandosi la pila dei massi che cadono.

Per raggiungere i preziosi detriti dovete saltare il fiume utilizzando i pali come pietre di passaggio. Durante l'attraversamento c'è sempre il pericolo di venir schiacciati dalla perforatrice, ma non è così disastroso come sembra: il vostro caschetto vi protegge e al massimo perdete l'equilibrio e cadete in acqua.

Quando arrivate a destinazione lo schermo cambia: dalla veduta laterale dell'impiantoe a quella aerea della catasta di detriti. Mentre andate su e giù per le macerie il metal-detector emetterà un segnale sonoro che aumenta di intensità quando individua l'oro. Dopo aver indicato la pepita, il metal-detector si trasforma in una mano pronta per prendere il prezioso minerale.

Alle volte cade una frana che sotterrerà qualunque oggetto incontri nel suo percorso, compreso il metal-detector nel caso non sia saldamente stretto nelle vostre mani. Per fortuna voi siete indistruttibili e le frane non possono sotterrarvi.

Quando avete raccolto oro a sufficienza è il momento di ritornare all'impianto e pesare le pepite per determinarne la purezza: solo le pepite che pesano 10, 20, 50 o 100 grammi vengono considerate valide. Quando avete la quantità di pepite sufficiente potete fonderle nella fornace.

Un menu di ozioni consente di scegliere il peso della maniglia e quindi la durata del gioco, dato che per fare una maniglia più pesante c'è bisogno di più oro. Si possono anche definire l'intervallo di tempo tra le frane e la frequenza di battiti della perforatrice.

Questo è un gioco molto originale che si inserisce con grazia nella categoria economica. I fondali sono molto carini anche se quegli sprite zoppicanti che saltellano all'orizzonte rovinano la vista. Il programma è un po' troppo pignolo ogni volta che volete cambiare gli strumenti: dovete posizionare la mano esattamente sul pixel giusto se volete prendere o lasciare qualcosa. Anche saltare il fiume senza caderci dentro richiede del tempo: la prima volta può farvi arrabbiare ma se siete pronti ad impuntarvi poi proverete una grande soddisfazione.

Pneumatic Hammers *è molto originale: c'era da aspettarselo dall'Andromeda, perché tenta sempre qualcosa di nuovo. Però non c'è gran ché e, quello che c'è, è noioso: dopo aver giocato per un'ora o due ho subito perso l'interesse. Per fortuna che la Firebird ha avuto il buon senso di editarlo nella categoria economica: non vale certo molto di più che 5.000 lire.*

Raccogliere il numero di pepite richiesto è noioso e ripetitivo, anche se all'inizio è abbastanza coinvolgente. Come se non bastasse l'andare su e giù, alcuni compiti sono veramente scomodi in quanto il computer è molto pignolo per quanto riguarda la posizione della mano-cursore. Se siete disposti a dedicare al gioco del tempo potrete trovarlo conveniente: forse quelli tra voi molto pazienti e tenaci?

PRESENTAZIONE 68%
Istruzioni adeguate e buona presentazione su schermo

GRAFICA 67%
Fondali piacevoli "sporcati" da sprite un po' rozzi.

SONORO 49%
Effetti sonori appropriati.

APPETIBILITÀ 57%
Per la sua originalità è difficile afferrarlo.

LONGELITÀ 61%
La perseveranza forse vi ripagherà

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 69%
Una quantità accettabile di divertimento per i vostri soldi

GIUDIZIO GLOBALE 58%
Un gioco abbastanza originale e divertente della categoria economica.

ZUB

Mastertronic, cassetta L. 5.000, joystick, per C64

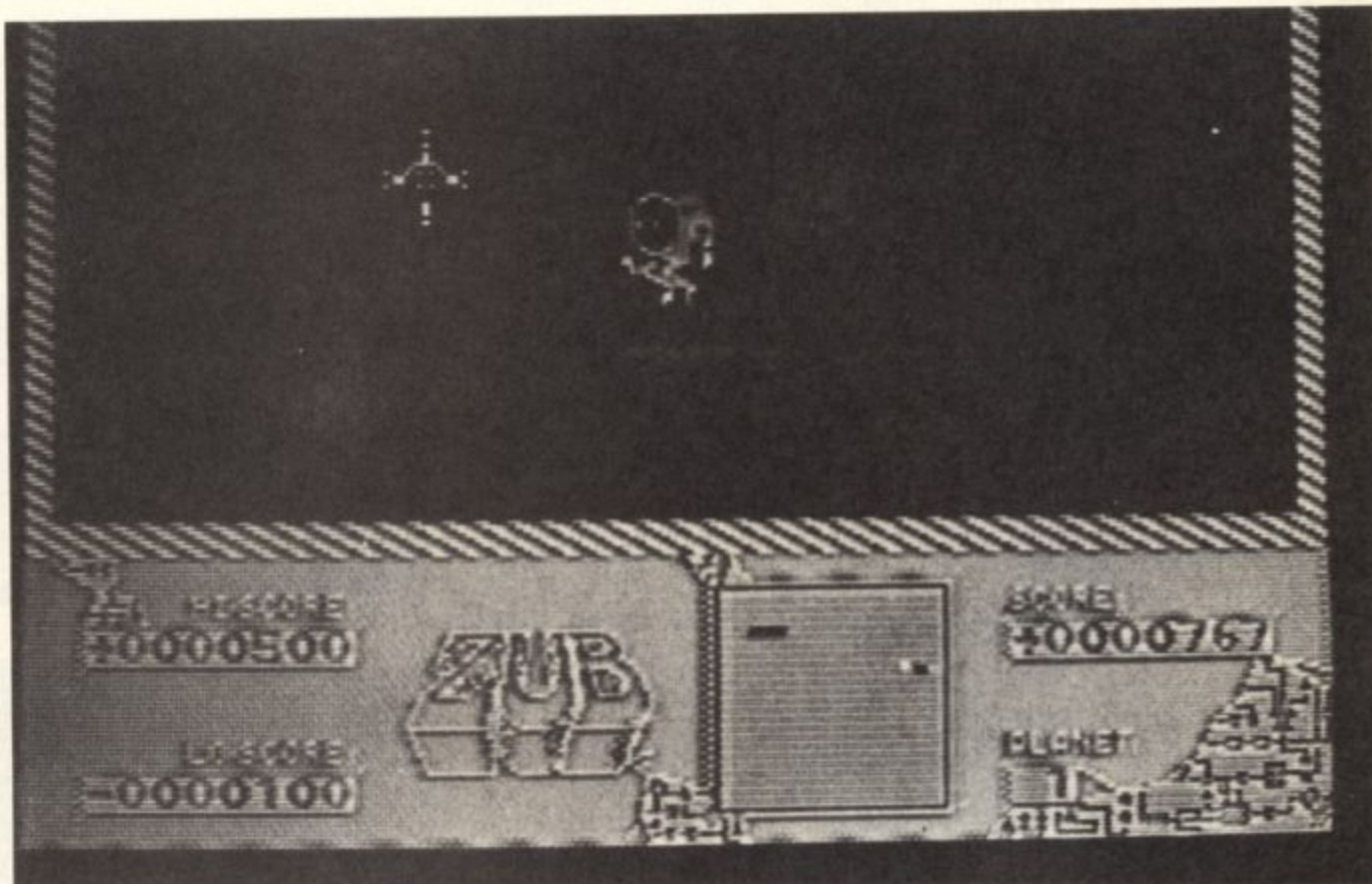
Caspita! Un ladro ha rubato il gioiello più prezioso di Re Zub, la "Pupilla di Zub", e l'ha nascosto sul pianeta Zub Ten. Il Re è piuttosto contrariato e vi ha ordinato, Sergente Zub, di andare a riprenderlo.

Per arrivare a Zub Ten bisogna usare il sistema Teletrasporto Zub. Ciascuno dei dieci pianeti del sistema planetario di Zub dispone di tre stazioni di teletrasporto che orbitano ad un miglio d'altezza sopra l'atmosfera del pianeta: per raggiungerle bisogna saltare su una serie di piattaforme collocate a diverse altezze. Zub può saltare di piattaforma in piattaforma fino a raggiungere la penultima piattaforma: per farlo deve spostare a destra o a sinistra la piattaforma sopra la quale si trova finché non è in linea con quella sovrastante. Una volta raggiunta la penultima piattaforma, Zub può scegliere di saltare su una delle tre piattaforme teletrasportatrici, che portano ad un altro pianeta del sistema di Zub. Scopo del gioco è arrivare a Zub Ten dove poter recuperare la "Pupilla di Zub".

I guardiani del pianeta vi rendono difficile il compito cercando di spingervi giù dalle piattaforme.

L'energia vitale di Zub diminuisce ogni volta che viene a contatto con un guardiano, quindi bisogna tenere d'occhio la barra d'energia.

Fortunatamente, la sua energia può essere ricaricata dopo il teletrasporto: appare uno schermo con sette pillole d'energia di differente potenza. Premendo la barra spaziatrice si sceglie la pillola che sta lampeggiando e l'appropriata quantità d'energia viene trasferita alla barra.

Zub non è inerme e può sparare ai guardiani, costringendoli a volare verso la parte alta del campo di gioco per alcuni secondi. La posizione dei guardiani (in rapporto a Zub) può essere controllata dal radar, situato in basso. Più Zub s'avvicina a Zub Ten, più i guardiani diventano aggressivi, rendendo più difficile l'avvicinamento ai teletrasportatori.

PRESENTAZIONE 78%
Schermo dei titoli e presentazione su schermo abbastanza piacevole. Noioso il fatto che il *default* sia sempre su tastiera.

GRAFICA 47%
Minima, ma quella che c'è è discreta.

SONORO 62%
Due motivi appropriati e alcuni effetti sonori mediocri.

APPETIBILITÀ 63%
Leggermente irresistibile con un obiettivo immediato.

LONGEVITÀ 35%
Troppo noioso e ripetito per interessare a lungo.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 49%
A buon prezzo, ma non gioite eccessivamente.

GIUDIZIO GLOBALE 38%
Un simpatico ma noioso clone di **Frogger**.

L'originalità è il punto di forza di questo programma: i suoi punti deboli sono la grafica, il sonoro e la giocabilità. Il problema è che è incredibilmente noioso: non c'è altro da fare se non saltare da piattaforma a piattaforma, cercando di arrivare alla cima dello schermo ed evitando le orribili creature che cercano di uccidervi. Il motivo che fa da colonna sonora al gioco è fastidioso; la grafica è insipida e non offre niente di nuovo. Okay, il programma costa solo qualche migliaio di lire, ma non c'è paragone con giochi come **Park Patrol**.

Zub *è ben presentato, graficamente rado, auditivamente discreto, e molto noioso. Mi sono subito stufato dato che il gioco consiste nel saltare da piattaforma a piattaforma e nello sparare, occasionalmente, ai robot-guardiani: una pizza. Inoltre, è possibile far partire il gioco premendo il pulsante di fuoco, anche se è attivo il comando da tastiera. Ciò si rivela fastidioso, specialmente perché il "default" è sempre con i comandi a tastiera. Non lo raccomanderei, neanche a quel prezzo.*

Zub *è un gioco molto strano: come paragone credo che si possa dire che è un* **Frogger** *verticale. È molto divertente da giocare e irresistibile, ma non saprei dire esattamente perché: è uno di quei giochi che non si riesce a smettere finché non ce ne si è impadroniti. La presentazione è buona, con uno schermo dei titoli un po' confuso che però ti porta speditamente nel gioco. Non aspettatevi meraviglie, ma divertitevi per quello che vale.*

AGENT ORANGE

Quicksilva, cassetta L. 18.000, joystick o tastiera, per C64

Una razza aliena sta migrando di pianeta in pianeta, piantando delle strane erbacce che soffocano la popolazione. Fin'ora hanno contaminato otto pianeti e la sola cosa in grado di fermarli è la vostra squadriglia di cinque caccia con il loro carico di defogliante **Agent Orange**.

Per portare la squadriglia da un pianeta all'altro si utilizza una nave-madre: non appena atterra, le piante aliene iniziano a crescere. Col vostro caccia dovete eliminare i velivoli alieni che stanno di guardia al mortale raccolto e tentare di piantare e mietere il vostro raccolto bruciando nel contempo quello dei nemici.

L'azione è vista dall'alto e scorre orizzontalmente. Premendo il pulsante di fuoco si rilascia una scia di piante che iniziano a crescere non appena toccano terra. Quando si distrugge un'astronave aliena, per terra rimane un bacello che può essere raccolto e utilizzato per aumentare le riserve di semi del combattente.

Per raccogliere il raccolto basta passarci sopra. Il caccia però può portare solo una quantità limitata di raccolto e se eccedete nel carico vi schianterete.

Ci sono due tipi di erbacce: aliene e indigene. Le prime possono essere bruciate, quelle indigene sono invece più difficili da distruggere e alla fine soffocano tutto. Quando ciò accade non avete altra possibilità che tornare alla nave-madre e volgere verso casa: ricordatevi però che la nave-madre non può trasportare più di 500 unità di carico.

Il carico viene scaricato sul vostro pianeta e automaticamente si aggiungeranno dei soldi al vostro totale, consentendovi di comperare una nave da trasporto più potente. Ogni volta che lo fate il prezzo della nave cresce ma i suoi scudi di protezione diventano più potenti.

Sotto la patina superficiale si nasconde uno spara-e-fuggi semplice e per niente stimolante. I fondali, a scorrimento, hanno alcuni elementi discreti ma quando lo schermo scrolla, traballa. Se fosse stato sottoposto a test più severi, sarebbe potuto essere un buon giochino.

Sono stufo marcio di stupidi spara-e-fuggi a doppio scorrimento: perché le società continuano a sfornarne? Non c'è modo di mascherarli e il loro puzzo si sente e centinaia di metri di distanza. L'apparenza è buona ma è come un bel pacchetto avvolto intorno a una scatola di cartone vuota. L'azione di gioco manca di tutti gli elementi essenziali di un eccitante spara-e-fuggi, e subito dopo la prima partita diventa alquanto noiosa. Quanto al livello di prezzo in cui è stato messo... beh, allo stesso prezzo avreste potuto comprare **Uridium Plus/Paradroid**.

PRESENTAZIONE 73%
Le istruzioni sono discrete e c'è un'opzione load/save ma il programma manca di eleganza e possibilità

GRAFICA 41%
Blandi sprite e fondali poco fantasiosi e privi di colore

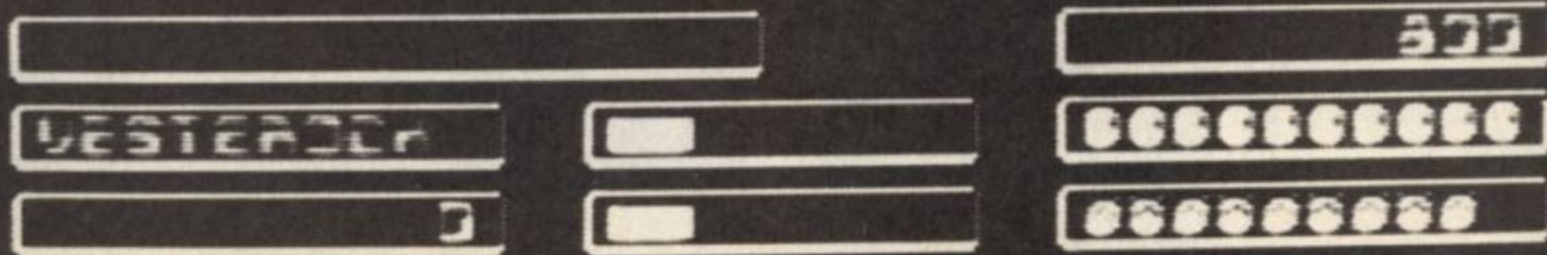
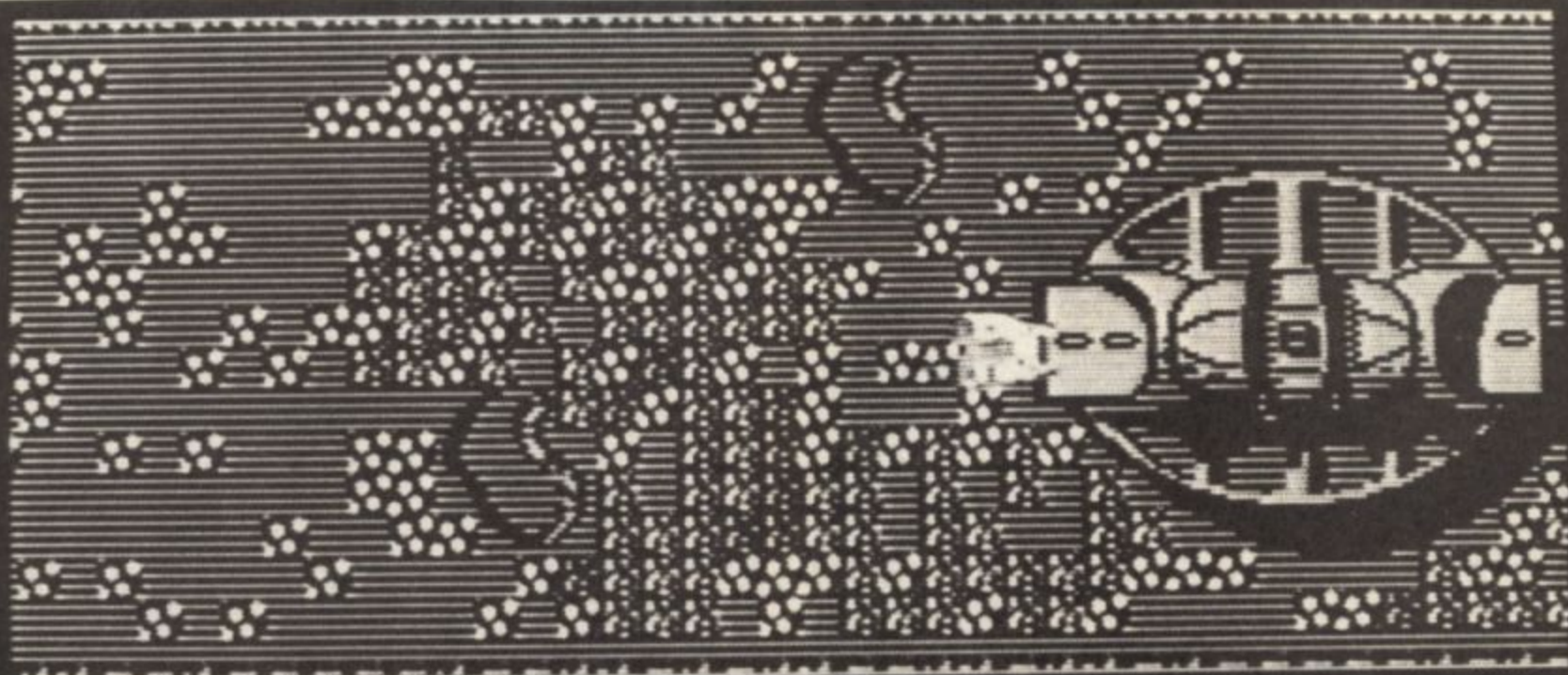
SONORO 36%
Atroce motivetto dei titoli e effetti sonori altrettanto poveri

APPETIBILITÀ 46%
È abbastanza facile entrare nel gioco ma poi c'è ben poco che vi stimoli

LONGEVITÀ 31%
Otto livelli ripetitivi che si combinano con una semplice azione alla para-e-fuggi

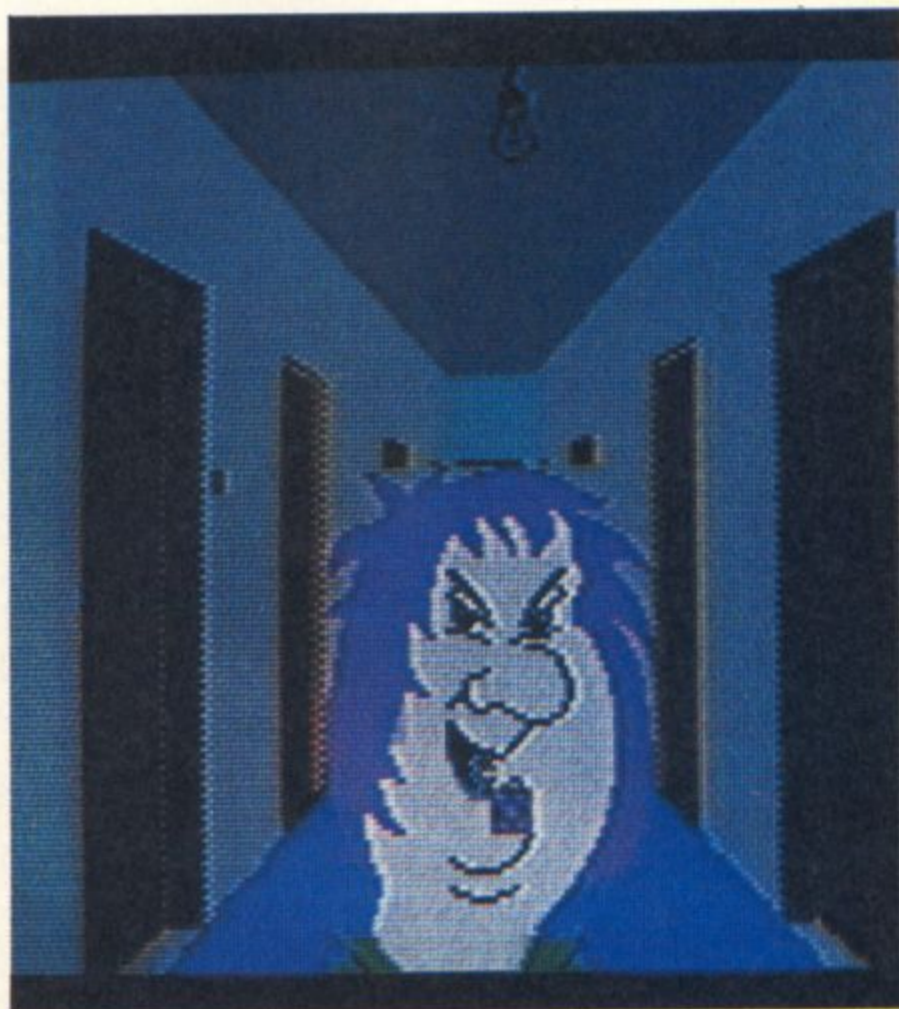
RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 29%
Caro per essere un prodotto così poco professionale e trasandato.

GIUDIZIO GLOBALE 37%
Un blando spara e fuggi privo di eccitazione, profondità e giocabilità

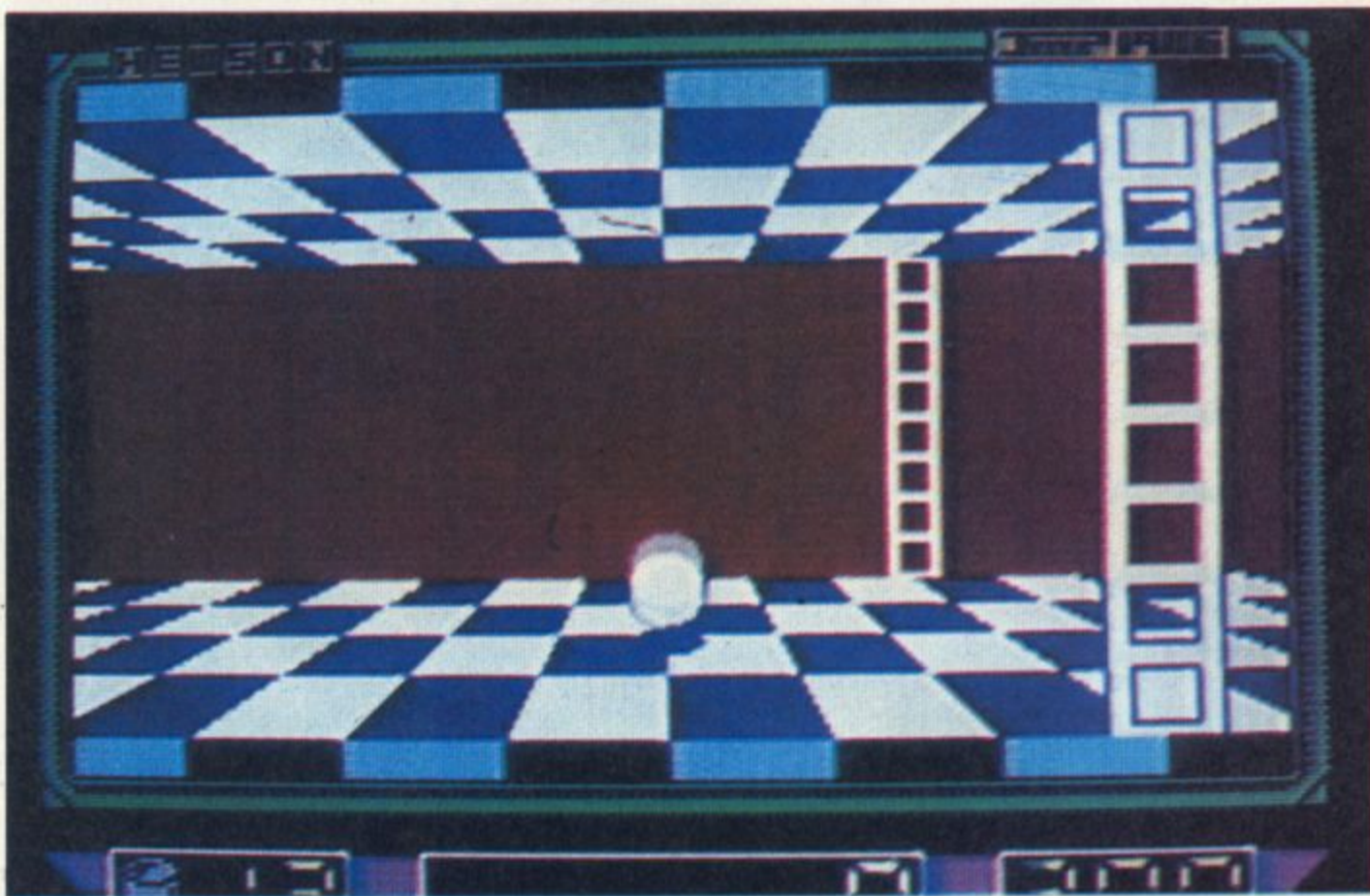
Gioco Caldo

THE INHERITANCE

**Infogrames, disco L. 25.000 cassetta L. 18.000, joystick.
Per C64/128, Amstrad**

Siamo nel 1960 un desolato quartiere di New Haven, nel Connecticut. Peter Stones è uno dei tanti disoccupati con poca voglia di fare levatacce per leggere la pagina degli annunci del giornale ed affrontare le lunghe code all'ufficio di collocamento. Fissando il decrepito soffitto della sua camera al diciassettesimo piano di un anonimo caseggiato, medita sulla sua esistenza attendendo qualcosa che movimenti il suo futuro più immediato. Fino a quel momento non se l'era cavata male: qualche lavoretto, serate trascorse in compagnia di simpatici amici e i consueti rapporti con i petulanti vicini di casa.
Improvvisamente il portinaio interrompe quel momento di siesta prolungata consegnando un telegramma da Las Vegas. È l'occasione della sua vita: una zia ormai dimenticata è morta ed ha incaricato un notaio di consegnare a Peter Stone la sua immensa fortuna solo nel caso riesca ad aggiudicarsi la somma di un milione di dollari in una notte a Las Vegas. A questo punto molti di voi penseranno: un milione di dollari vinti al gioco sono sufficienti a risolvere tutti i problemi. Non possiamo darvi torto ma non potete immaginarvi l'entità di quell'eredità capace di sistemarvi per tutta la vita e poi volete mettere l'eccitazione di una simile avventura?
Peter Stone è disponibile a qualsiasi cosa che movimenti la sua abulica esistenza e ben accoglie i duecento dollari ed il biglietto per il volo a Las Vegas contenuti nel telegramma. Immediatamente si alza dal letto, raccoglie la borsa, i soldi dal posacenere ed alcuni oggetti che pensa gli possano essere indispensabili.
Inheritance inizia in questo momento. Con gli occhi di Peter Stone vedete la squallida e disordinata stanza. Rovistando nei cassetti e nei mobiletti raccogliete un massimo di dodici oggetti e vi precipitate fuori dalla stanza per raggiungere, utilizzando l'ascensore o ancor meglio la tromba delle scale, il piano terra e prendere il taxi che vi porta all'aeroporto.
Inheritance è composto da tre parti caricabili separatamente e giocabili in *progress*. Per avere accesso alla fase successiva dovete risolvere la precedente ed utilizzare i codici. La fase iniziale consiste nell'abbandonare nel minor tempo possibile l'edificio dove è situata la camera e quindi chiamare il taxi che vi porterà all'aeroporto.
Nella seconda parte, che inizia all'esterno dell'aeroporto, dovete salire sul volo delle 11,20 per Las Vegas e raggiungere la capitale del vizio e del gioco. Nella parte conclusiva viene messa alla prova la vostra abilità di giocatore ed in poco meno di 10 ore dovete accumulare la cifra richiesta.
La tecnica del gioco è simile a quella di **Hacker** e richiede l'utilizzo di un cursore guidato dal joystick con cui potete raccogliere ed abbandonare gli oggetti, interrogare i personaggi, pagare e cambiare schermo. Le prime due parti del gioco si assomigliano anche se hanno caratteristiche differenti. Inizialmente bisogna abbandonare nel minor tempo possibile il caseggiato evitando di venire fermati dai vicini creditori.
All'aeroporto l'obiettivo è presentarsi in orario alla partenza dell'aereo per Las Vegas portando nella borsa il minimo indispensabile. Una volta raggiunta la capitale del vizio e del gioco prendete confidenza con i luoghi di perdizione: spogliarelli, bische, slot machine, notai e ricettatori. Las Vegas è una città imprevedibile e come nella Saigon del Cacciatore potete trovare chi vi offre una notevole somma in cambio di una prova al più masochista ed angosciante dei giochi: la roulette russa. Meno di dieci ore di tempo reale sono molte e non è certo il caso di trascorrerle interamente giocando ai dadi oppure alla roulette a 9 numeri.

Era da molto tempo che non mi entusiasmavo tanto per un videogioco. ***Interitance*** *ha tutte le caratteristiche per essere apprezzate come un libro. Assomiglia ad un'avventura ma è più immediato di questo genere di gioco. Ha caratteristiche simili ad un gioco di strategia e d'azzardo senza essere troppo impegnativo. La vostra intelligenza e spirito d'osservazione è messa alla prova e l'importante è non lasciarsi sfuggire nulla, neanche il meno appariscente dei mendicanti. Riuscirete anche a divertirvi.*

Presentazione 90%
Una confezione con gomma piuma contenente il dischetto in plastica bianca. Le istruzioni sono essenziali e vi aiutano ad apprezzare l'atmosfera dell'avventura senza rovinarvi la sorpresa della scoperta.
Grafica 97%
Disegni originali in perfetto stile fumetto. Vedendo i diversi personaggi apparire sullo schermo e muovere la bocca viene da esclamare: "Perché non parlate!!"
Sonoro n.c.
Appetibilità 95%
Raggiungere Las Vega non è facile e richiede felici intuizioni ed una certa dose di arguzia.
Longevità 82%
Ogni situazione ha la sua soluzione e nsconde smepr enuovi imprevisti. Esistono diversi modi per raggiungere l'obiettivo e non vi sarà difficile provarli tutti. L'appendice finale con il gioco d'azzardo in una Las Vegas notturna dagli invitanti e dispendiosi spettacoli di spogliarello rende *Inheritance* ancora più avvincente.
Rapporto qualità/prezzo 83%
Giudizio globale 91%
Uno splendido gioco pieno di incognite e sorprese. Non è certo adatto alla generazione dei videogiochisti assetati di hi-score e di conversioni da bar. Come lo sbadato notaio di Las Vegas non ci resta che augurarvi: "Good Luck, Peter".

IMPOSSABALL

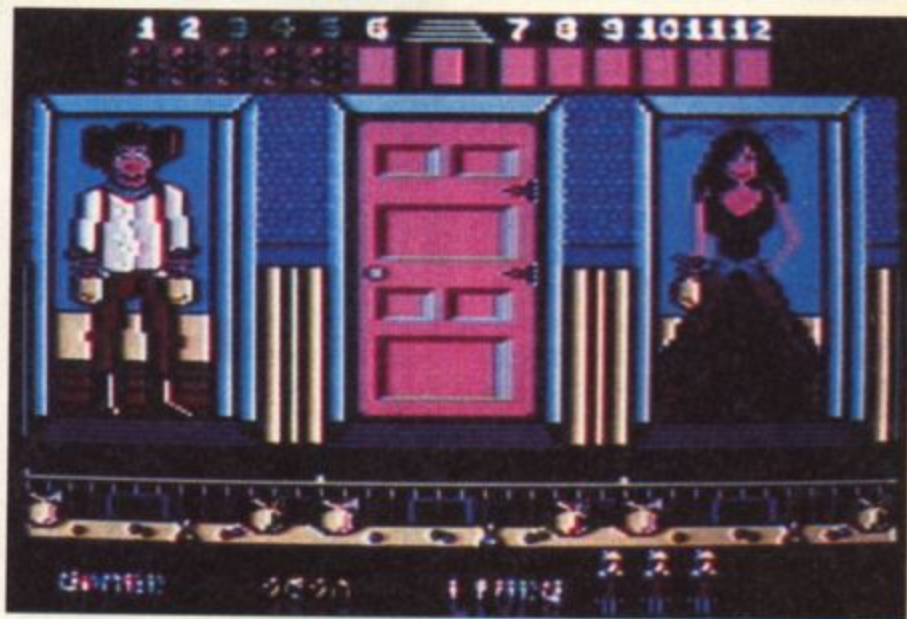
Hewson, cassetta, L. 18.000, joystick/tastiera. per Spectrum/Amstrad

La comparsa di **Marble Madness** nei bar ha inaugurato un vero e proprio filone con la palla come diretta protagonista. **Trailblazer, Bouder, Spindizzy, Revolution** sono alcune delle variazioni sul tema. Tutti prodotti originali e divertenti che richiedono colpo d'occhio, pazienza e nervi d'acciaio. **Impossaball**, un nuovo gioco di questo genere, inizia con la palla che saltella con leggera insistenza sul terreno in attesa del primo comando per affrontare il lungo e pericoloso corridoio. La piastrellatura dello scenario ricorda quella di **Ballblazer** e con un po' di fantasia possiamo anche immaginarci di trovarci nel fantastico mondo di Alice nel-Paese delle Meraviglie. Un sogno comunque di brevissima durata anche perché non farete strani incontri con personaggi come il Cappellaio Matto e la Lepre Marzolina ma con accuminate e micidiali punte.
Il vostro compito è quello di guidare la sfera entro un tempo stabilito lungo il pecorso delimitato da una coppia di scale spingendo dei cilindri che pendono dal soffitto e spuntano dal pavimento nella propria sede. Il percorso è disseminato da aculei ed amebe che possono farvi perdere una vita al minimo contatto.
Impossiball ha 8 livelli di difficoltà con ostacoli sempre più impegnativi.
Nel primo per esempio i cilindri da spingere nella propria sede sono 12 ed il tempo a disposizione è di 300 secondi. Nel secondo invece i cilindri sono 20, il tempo è di 500 secondi e trovate altri intoppi come una barriera simile alla bocca di uno squalo oppure quadrati infuocati. Gli spuntoni e le amebe si trovano soprattutto in corrispondenza dei cilindri rendendo così più difficili i movimenti. Ogni partita viene affrontata con quattro sfere ed avete la possibilità di guadagnarne una ogni 5000 punti. Il punteggio viene assegnato in base alla strada che si percorre, ai cilindri colpiti e al tempo rimasto al termine di ogni livello.

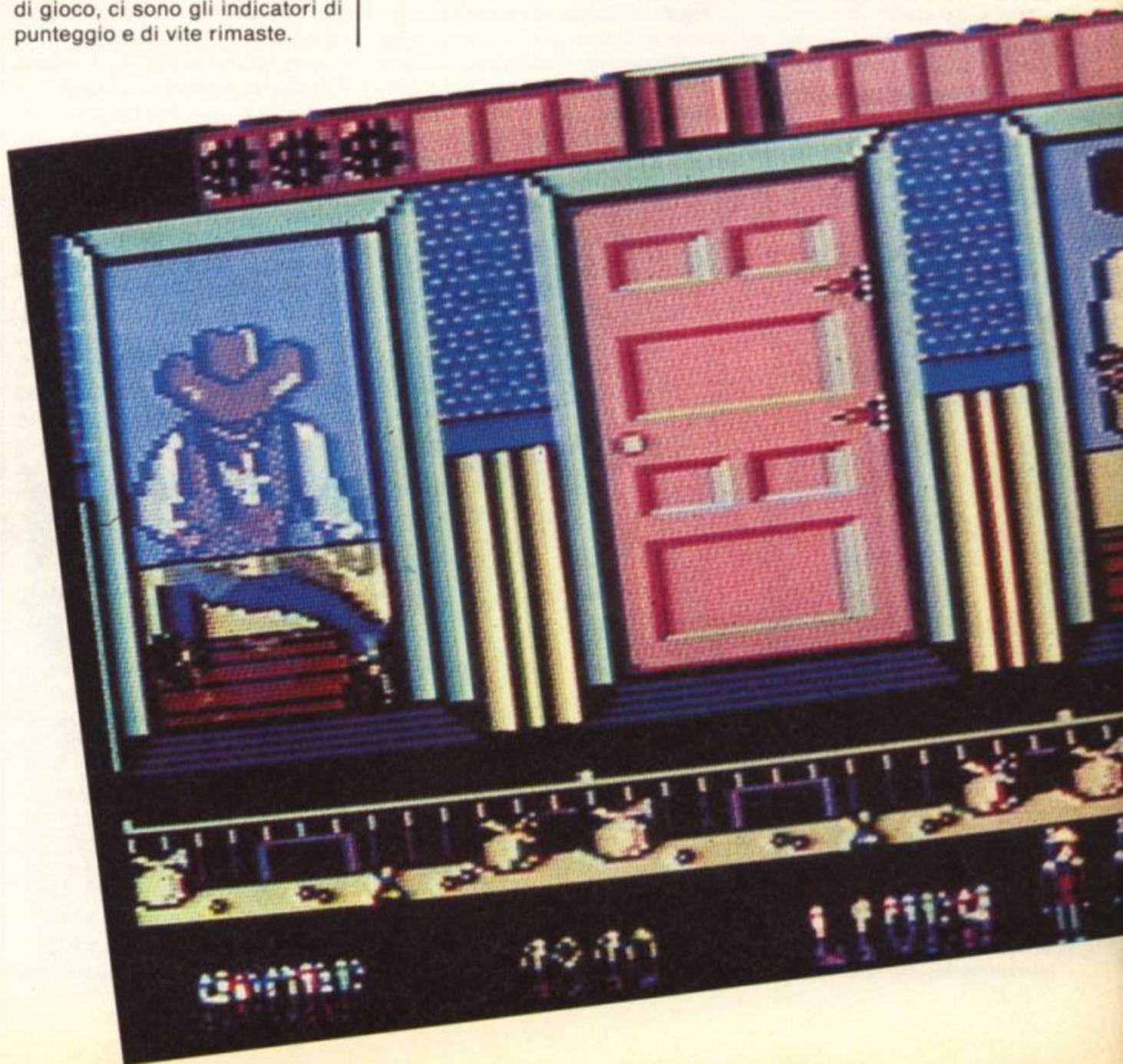
Di palle ne abbiamo viste di tutti i colori ed ***Impossiball*** *non è certo geniale nella sua concezione. Eppure questo nuovo prodotto della Hewson mi ha convinto per l'ottima grafica e l'eccezionale giocabilità. Molte volte questi giochi di calcolo e precisione sono penalizzati proprio dallo scarso controllo che si ottiene con il joystick. In* ***Impossiball*** *muovere la sfera non vi causerà esaurimenti nervosi ed imcomprensioni tra voi e il joystick.*

PRESENTAZIONE 88%
Veloce sistema di. Ottime istruzioni.
GRAFICA 90%
Nulla di rivoluzionario ma una buona definizione e stupendi effetti di scrolling molto psichedelici.
SONORO 70%
Sufficienti ma non sconvolgenti. (Nella versione per l'Amstrad gli effetti sonori sono a tre voci).
APPETIBILITÀ 81%
Un tipico gioco rompicapo e multilivello...
LONGEVITÀ 84%
... che promette di diventare un classico per i testoni del videogame
RAPPORTO QUALITÀ/ PREZZO 73%
La concorrenza è alta e forse anche il prezzo.
GIUDIZIO GLOBALE 83%
Grafica e giocabilità sono i punti forti per questo gioco, che convince senza entusiasmare.

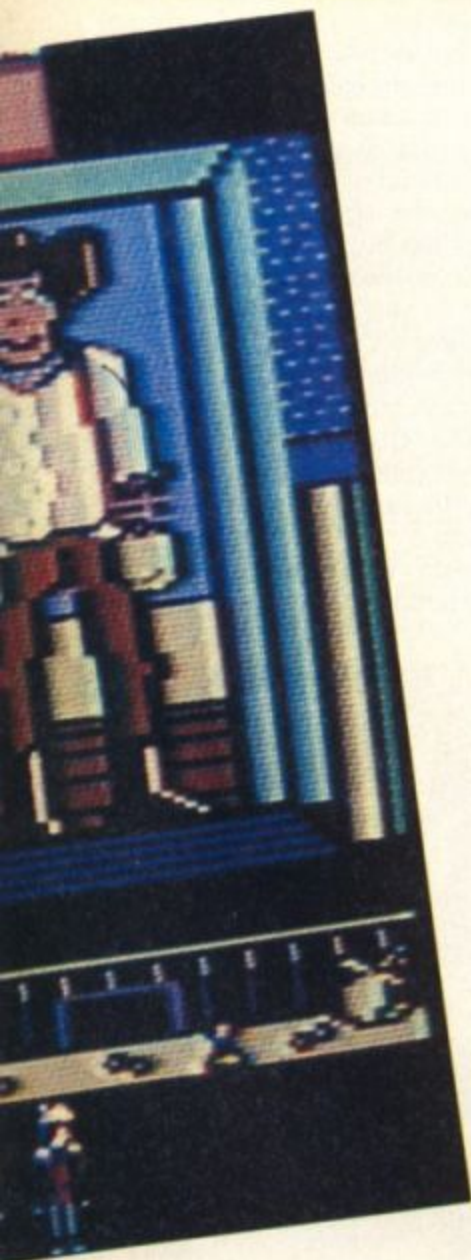
WEST BANK

Gremlin, cassetta L. 18.000, joystick o tastiera. Per C64/128, Spectrum

Soft City è una cittadina nata con la corsa all'oro. La sua banca, la West Bank, è presa costantemente di mira da tutti i banditi della zona, bramosi di ripulire la cassaforte dei risparmi degli onesti lavoratori di Soft City, ivi depositati. Sta a voi impedirlo. Quando vi è stato offerto il lavoro, avete detto di essere il "grilletto" più veloce del West: ora dimostratelo. **West Bank** è la conversione di un gioco da bar in circolazione qualche tempo fa. Dovete affrontare in duello i brutti ceffi che vorrebbero rapinare la banca e, al contempo, evitare di colpire i poveri innocenti risparmiatori, altrimenti la vostra reputazione sarà rovinata per sempre. La veduta è da dietro lo "sportello": davanti a voi ci sono tre porte da dove entrano sia i buoni che i cattivi. Per sparare bisogna spostare il joystick in direzione di una delle tre porte e premere il pulsante di fuoco oppure premere semplicemente i tasti 1-2-3, a seconda della porta (l'opzione di comando da tastiera è preferibile). Non bisogna avere il "grilletto" troppo facile o si rischia di sparare ad un onesto risparmiatore, nel qual caso si perde una vita. Il gioco è diviso in giorni (tramite il menù delle opzioni è possibile scegliere il giorno, o livello, di partenza: 1°, 3° o 6°) e ciascun giorno termina quando si è incassato un versamento per ciascuna delle dodici porte della banca. Tramite joystick o tastiera è possibile far scorrere orizzontalmente lo schermo in entrambe le direzioni, "inquadrando" le altre porte. Sulla parte superiore dello schermo un pannello con 12 caselle indica le altrettante porte, evidenziando in verde i numeri corrispondenti a quelle inquadrate. L'avvenuto incasso per ciascuna porta è indicato con l'apparire del simbolo del dollaro nella casella corrispondente. Nella parte inferiore dello schermo, sotto la finestra di gioco, ci sono gli indicatori di punteggio e di vite rimaste.

Alla fine di ogni giorno c'è una prova "bonus" nella quale dovete affrontare in duello tre pistoleros. Se siete il più veloce ad estrarre la pistola, potete guadagnare punti bonus o addirittura una vita extra.
In ogni caso, non si deve mai sparare prima che l'altro abbia estratto la pistola, pena la perdita di una vita. Le uniche eccezioni a questa regola sono i due pistoleros Jack Viscious e Mackeyham: hanno sempre la pistola spianata, quindi sparate appena li vedete.

West Bank *mi piaceva quando era un gioco da bar e mi piace adesso su C64. Ottima la grafica, un po' meno il sonoro, che viene voglia di togliere quasi subito. Il gioco può avere una sua longevità, se si è costanti, poiché mediamente l'errore principale che si commette è di sparare troppo presto, quando l'avversario non ha ancora estratto la pistola: imparando a controllarsi si hanno grosse possibilità di miglioramento. Se vi piaceva il gioco da bar, questa conversione non vi deluderà.*

PRESTAZIONE 75%
Opzione per joystick o tastiera e possibilità di scelta della difficoltà di partenza.
GRAFICA 88%
Gli sprite dei personaggi sono ben definiti e ottimamente animati (nella versione C64).
SONORO 77%
Versioni di diverse colonne sonore di film western (che vengono presto a noia) e qualche effetto sonoro.
APPETIBILITÀ 87%
Fa subito venir voglia di mettersi a giocare.
LONGEVITÀ 65%
Vi terrà impegnati per due o tre giorni.
RAPPORTO QUALITÀ/ PREZZO 70%
Poteva costare un po' meno.
GIUDIZIO GLOBALE 75%
Ricrea l'atmosfera del duello stile Far West ma diventa presto ripetitivo.

SHORT CIRCUIT

Ocean, cassetta/disco, L.18.000/25.000, joystick. Per C64/128. Spectrum, Amstrad

Il Numero 5 non ha nulla a che fare con Alan Ford e tantomeno con Berlusconi ma è un robot della serie SAINT (Strategic Artificially Intelligent Nuclear Transport).
Questo progetto prevede la realizzazione e lo sviluppo di soldati meccanici capaci di risolvere battaglie senza rischiare alcuna vita umana.
Un imprevisto sconvolge questa ricerca bellica. Un giorno durante un temporale un fulmine colpisce Numero 5. Il robot impazzisce o meglio i suoi chip assumono una sensibilità umana e dopo aver preso coscienza si converte al pacifismo. I ricercatori ed il Presidente della Nova Robotics vengono presi in contropiede ed incaricano il capo della sicurezza di catturare il robot impazzito.
Il gioco **Short Circuit** si ispira fedelmente al film ed è diviso in due parti. Nella prima Numero 5 deve fuggire dalla fabbrica prima che i responsabili della Nova si rendano conto di quanto è accaduto ed organizzino la ricerca. Prima di abbandonare il complesso Numero 5 deve trovare e raccogliere l'hardware ed il software indispensabili per attivare il laser ed il meccanismo di salto ed il manuale tecnico che lo aiuti a costruire il robot-esca nella seconda parte. Questa prima fase è in stile adventure dinamica con le diverse locazioni che devono essere esaminate e gli oggetti raccolti.
Tutti i movimenti avvengono via joystick ed ogni azione deve essere confermata con un doppio click. La barra spaziatrice permette di selezionare il comando desiderato tra cerca, laser, salto e utilizza. Quest'ultimo ha tre utilizzi: nascondere l'oggetto, uso e descrizione. La parte superiore dello schermo è occupata dall'azione del gioco mentre la parte inferiore contiene il pannello di controllo del robot con dati come il punteggio, tempo, programmazione selezionata, barra di energia e di coscienza ed il display del monitor.
Nella seconda parte di **Short Circuit**, Numero 5 deve difendersi dalle guardie e dai suoi simili che tentando di disattivarlo. L'unica sua speranza di sfuggire a morte sicura è riuscire a costruire un robot-esca che venga distrutto al suo posto. Numero 5 deve attenersi anche al codice dei robot che gli impone di distruggere solo le creature che diminuiscono la sua quantità di coscienza.

Short Circuit *è un classico adventure game abbastanza semplice da giocare i comandi sono semplici evitandovi complicati giochi tastiera/cursore/icone. Peccato che trovare gli oggetti e capire cosa fare sia meno immediato.*

PRESENTAZIONE 80%
Ottime istruzioni in una buona confezione.
GRAFICA 85%
Simpatica in tutti i dettagli
SONORO 51%
Pochi effetti ed una musica di accompagnamento insistente e noiosa.
APPETIBILITÀ 71%
Il fascino discreto degli adventure dinamici...
LONGEVITÀ 58%
... si esaurisce in breve tempo lasciando spazio ad una disarmante impotenza.
RAPPORTO QUALITÀ/ PREZZO 32%
GIUDIZIO GLOBALE 45%
Ormai è certo: un film è più divertente vederlo che giocarlo.

PRENDIMI! PRENDIMI!

Disse la Regina all'Alfiere

Le origini del gioco di guerra degli scacchi sono controverse. Si pensa che sia la fusione di diversi antichi passatempi originari della Cina e del Medio Oriente. È un fatto poco noto comunque che i Re d'Irlanda giocavano durante le lunghe e noiose notti di Tara, l'antica sede delle famiglie reali irlandesi, ad un gioco chiamato *Fichle*. Molti storici degli scacchi pensano che questa antica usanza gaelica abbia avuto una grossa influenza sul gioco attuale: più delle stesse influeze orientali.
Quindi, essendo l'unico iralndese in redazione (e uno dei pochi che abbia altri interessi oltre a quello di far fuori alieni), abbiamo assegnato il compito d recensire gli ultimi titoli in fatto di scacchi elettronici per C64 a Ciaran Brennan. Per farsi aiutare ad espletare l'incarico, Ciaran ha chiesto l'aiuto di un campione inglese di scacchi, Lee Paddon.

CYRUS II

Alligata, cassetta L.18.000

Cyrus II è in circolazione da circa un anno e mezzo per altri computer. Ha fino ad ora totalizzato un volume di vendite di 70.000 copie, che lo collocano al vertice tra i programmi di scacchi. È ora stato convertito per Commodore e, benché abbia perso nel trasferimento qualcuna delle sue caratteristiche più interessanti, resta una significativa aggiunta ai titoli di scacchi per Commodore.
Cyrus II è un programma a nove livelli di difficoltà, con agevolazioni per qualunque tipo di giocatore. Un principiante può cominciare dal livello più basso e passare ai livelli superiori parallelamente col progredire della sua esperienza e abilità.
In particolare, la bellezza di questo formato multilivello è che c'è sempre un elemento di sfida anche al livello più basso: la differenza sta essenzialmente nel fatto che il computer cambia metodo.
I pezzi vengono mossi tramite cursore o inserimento di coordinate, le quali sono visibili sullo schermo solo se si sceglie espressamente questo secondo modo di gioco. La scacchiera bidimensionale è posta sulla destra dello schermo; sul lato sinistro appaiono le informazioni riguardanti la partita in corso. Il menù, a cui si accede premendo la barra spaziatrice, contiene ulteriori informazioni.
Ho trovato particolarmente utili alcune cose contenute nell'ampio menù di Cyrus. In particolare la funzione "suggerimento", attivabile tramite il tasto **H**, che consente di vedere, quando è il turno del computer, la mossa che sta considerando in quel momento. Quando è il vostro turno Cyrus vi dà un suggerimento sulla mossa da fare, anche se non sempre è la migliore tra quelle possibili.
Quando una partita viene interrotta, appare sullo schermo una richiesta di conferma del comando che riduce il rischio di un'interruzione accidentale della partita. Premendo il tasto **M** quando è il vostro turno, potete prendere il comando dell'altro "colore": premendo lo stesso tasto quando è il turno del computer gli si ordina di eseguire immediatamente la sua migliore mossa. Se decidete di cambiare "colore", potrete invertire i colori delle pedine premendo il tasto **I**. Il giocatore può decidere di comandare simultaneamente sia i "bianchi" che i "neri" e altrettanto si può far fare a Cyrus.
Premendo il tasto **B** annullate l'ultima mossa eseguita e potete rifarla. Questo comando funziona in qualunque momento, anche in caso di scacco e scacco matto.
Questa versione di **Cyrus II** è sfortunatamente priva di alcune

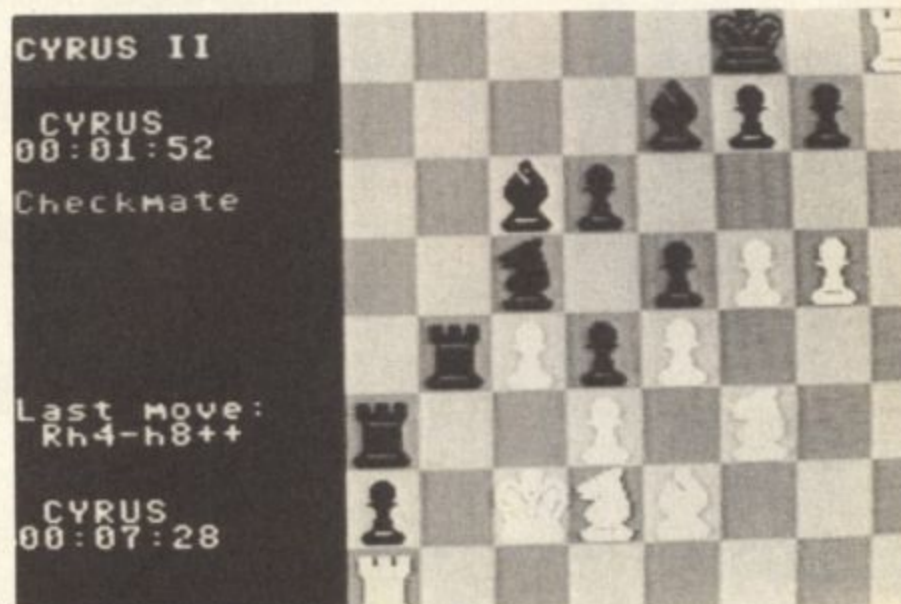
```
                 CYRUS II
Level is 1
              PLAYER        CYRUS

        10    Qd1-d2        Qa5xd2+
        11    Nb1xd2          0-0
        12     0-0-0        Rf8-c8
        13     a2-a4         b7-b6
        14    Bb2xd4         c5xd4
        15    Ng1-f3         a7-a5
        16    Bf1-g2         h7-h6
        17    Rh1-e1         b6-b5
        18    Kc1-b2         b5xa4
        19     b3xa4        Bd7xa4
        20    Rd1-a1        Ba4-c6
        21

G: New game                H: Hint
I: Invert board            L: Level
C: Co-ordinates            M: Move
B: Take back          Return: Select square
S: Enter set-up mode       F: Step forward
D: Demonstration mode      U: User v User

       Press SPACE bar to see board
```

1. Lo schermo delle opzioni di CYRUS II comprendente una lista delle dieci mosse precedenti.

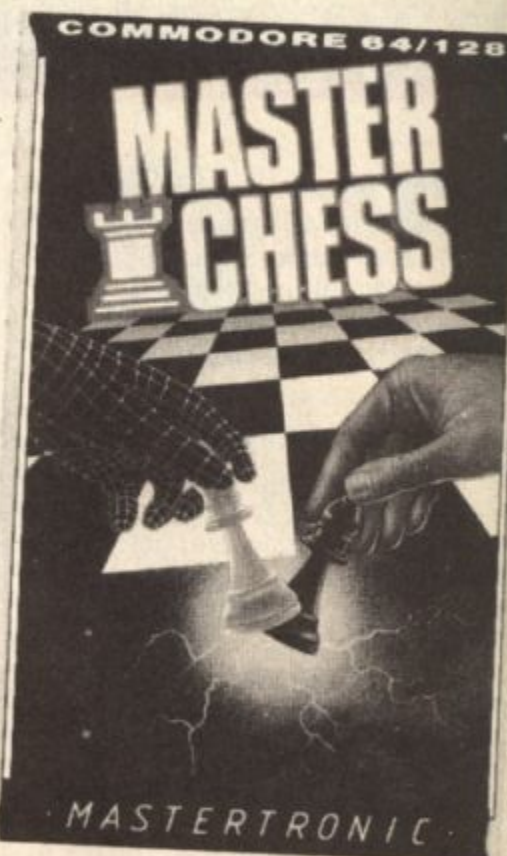
2. Ancora una volta la possente memoria di CYRUS viene sconfitta dalle audaci mosse di Ciaran.

funzioni presenti su altri formati. È un peccato che non ci siano le funzioni Save/Load, le quali sono utilissime nel caso un gioco si dilunghi troppo (cosa che succede di frequente). Manca anche la possibilità di visualizzare la scacchiera in 3D, che benché sia puramente cosmetica dà un tocco in più di realismo: a me, almeno, dispiace che non ci sia più. Se state cercando un programma di scacchi impegnativo e piacevole, qualunque sia la vostra abilità, **Cyrus II** soddisferà sicuramente le vostre esigenze.

C.B. Cyrus II *ha molti dei pregi e difetti dei suoi concorrenti. Ha delle buone aperture, alcune delle quali faranno spremere il cervello anche agli esperti. La fase di mezzo della partita è forte, ma manca di visione globale di gioco: spesso non riconosce l'attuale punto focale del gioco e parte per la tangente. Come tutti i giochi di scacchi,* **Cyrus II** *perde consistenza nella fase finale della partita. Questo perché nella fase finale quello che conta sono i tipi di movimenti possibili e non l'analisi di una serie di mosse, che è quello che il computer è programmato a fare. Data la mancanza di sensibilità nella fase di mezzo della partita, il computer interpreta meglio il ruolo dell'attaccante che quello del difensore, ma raramente riuscirà a mettere insieme una geniale combinazione vincente: vince un pezzo qui e uno là, procedendo come uno schiacciasassi.*

Nonostante tutte queste critiche, **Cyrus II** *è uno dei più veloci e più forti programmi di scacchi che abbia mai giocato. È in grado di proporsi spesso come avversario impegnativo e potete sempre togliere la spina quando state perdendo: l'equivalente elettronico del gesto di rovesciare la scacchiera.*

MASTER CHESS

Mastertronic, cassetta L. 5.000

Il contributo della Mastertronic alla gamma sempre più vasta dei giochi di scacchi si chiama **Master Chess**, un programma economico multifunzioni.
La scacchiera è del tipo bidimensionale, con le righe numerate da **1** a **8** e le colonne rappresentate dalle lettere dalla **a** all'**h**.
Questo sistema alfanumerico di coordinate vale sia per i "bianchi" che per i "neri" (il Re nero occupa la casella **e8**, la sua Regina la **d8** e via dicendo). Per eseguire le mosse bisogna inserire le coordinate del pezzo che intendete spostare, seguite dalle coordinate della casella di destinazione. Ad esempio, all'inizio di una partita il commando **d2-d4** sposta la Regina bianca in avanti di due caselle.
Il programma contiene otto funzioni principali, attivabili premendo il corrispondente tasto numerico. Col tasto RETURN si esce dal menù per ritornare allo schermo di gioco. Il livello d'abilità del computer viene modificato tramite l'opzione SET LEVEL: il tempo (in secondi) concesso al computer per considerare la sua mossa è regolabile. La funzione RE-ARRANGE consente di posizionare qualunque pezzo sulla scacchiera — senza restrizioni — e funziona anche durante la partita. SET UP è simile alla funzione precedente, ma si parte da zero con la scacchiera completamente vuota. REPLAY ripercorre in ordine cronologico tutte le mosse eseguite fino a quel momento. È possibile salvare una partita tramite l'opzione LOAD GAME, mentre selezionando NEW GAME si ricomincia da capo.
Altre funzioni consentono di cambiare il colore della scacchiera all'inizio di una nuova partita e di comandare sia i bianchi che i neri. Il programma è inoltre in grado di eseguire mosse insolite come l'arrocco. Una funzione simpatica è la visualizzazione grafica dei pezzi "mangiati", che appare a lato della scacchiera e può essere visionata premendo la barra spaziatrice quando **Master Chess** sta deliberando.
Dopo la lista delle opzioni possibili in questo programma, la domanda è: come funzionano in pratica? Sfortunatamente la risposta è "non molto bene". L'opzione SET LEVEL non sembra aver alcun effetto, se non che il computer ha dieci minuti di tempo per eseguire una mossa; ma anche così esegue mosse apparentemente ridicole. Ci sono anche dei grossi e imperdonabili difetti, i quali confutano l'affermazione del produttore che il programma è stato pensato sia per principianti che per esperti. Ad esempio, il computer prende occasionalmente delle decisioni stupide che sorprenderebbero anche il più inesperto dei principianti: questo lo si nota particolarmente ai livelli più bassi e include errori quali il sacrificio della regina per mangiare una pedina! In un'altra occasione, il computer consentì la Scacco Matto quando aveva almeno due ovvie vie d'uscita: certamente molto strano.
Un aspetto fastidioso dell'opzione SET LEVEL è che il programma impiega esattamente tanto tempo quanto gliene è consentito: anche per le mosse più ovvie e semplici. È piuttosto fastidioso aspettare dieci minuti o più prima che il computer esegua la mossa d'apertura!
In conclusione, mi chiedo che valore rappresenti questo programma di scacchi economico. L'unico uso che se ne può fare è come programma di addestramento per giovani principianti che non possono permettersi un programma più avanzato e costoso. Ad ogni modo, i molti difetti presenti in **Master Chess** tendono a negarne l'adattabilità anche a questo scopo. Non raccomandato, neanche a quel prezzo.

L.P. Questo è un esempio di tutto quello che ci può essere di sbagliato in un programma di scacchi. Non solo il computer è un giocatore noioso, senza immaginazione, lento e completamente incompetente, ma viola anche le regole del gioco. Da evitare anche a quel prezzo. Questo programma può spegnere l'entusiasmo di un principiante che si avvicina agli scacchi e all'esperto non offre assolutamente niente.

MASTER CHESS affronta la Regina di Lee. Notate sulla destra la visualizzazione dei pezzi mangiati

FUTURE KNIGHT

Gremlin Graphics, cassetta/disco L. 18.000/25.000, joystick o tastiera, per C64, Spectrum, MSX, C16, Atari

Rustbucket appena schiantato sul pianeta 2479 del sistema Zzrag: STOP Bisognosi di Assistenza STOP Principessa Amelia Catturata STOP Venite Presto STOP.

Ricevuto questo allarmante messaggio, Randolph il cavaliere del futuro indossò la sua armatura e si preparò a salvare la sua amata. Dopo aver consultato l'Enciclopedia Galattica scoprì che il pianeta 2479, ricoperto di foreste, è retto da un diabolico despota, affamato di sesso, che si chiama Stegbott. In possesso di queste scarse informazioni, Randolph inizia la sua ricerca: trova la vecchia carcassa del SS Rustbucket, entra e si ritrova in un alveare di scale e piattaforme. I problemi iniziano non appena si muove: i Baserka, i droidi di sicurezza della navicella, per l'impatto dello scontro, hanno perso la trebisonda e attaccano a vista l'intrepido cavaliere.

Se viene colpito dai Randolph tocca i droidi, o missili che loro lanciano, perde energia: se questa raggiunge lo zero perde una delle sue tre armature.

All'inizio l'eroe è armato di un laser che serve per eliminare le guardie. Per distruggere un droide, però, ci vogliono più colpi e quindi, lungo il cammino, dovrete raccogliere delle armi più pesanti. Bisogna trovare anche delle formule magiche e delle chiavi, alcune delle quali sono essenziali per la missione. Ci sono quattro formule che potete usare in qualsiasi momento per disorientare o distruggere i cattivi; se Randolph vuole portare a termine la missione di salvataggio deve raccogliere nove formule e usarle nel posto giusto.

Il Rustbucket è immenso e l'unico modo per fuggire consiste nel trovare il lasciapassare che apre un uscita sul mondo esterno. Poi Randolph viene trasportato nella insidiosa foresta dei Predatori di tombe, dove deve collezionare le formule magiche appropriate per avere l'accesso al castello di Spegbott: la prigione della principessa. Per salvarla, Randolph deve avere con sé due formule: una per eliminare l'immensa guardia-robot e l'altra per liberare Amelia dalla catena mistica che la trattiene. Il vero amore riuscirà a prevalere?...

Graficamente **Future Knight** *è ben fatto con alcuni personaggi ben animati e dei piacevoli paesaggi — anche se l'eroe sembra un pò un porcellino. La prima cosa che mi ha colpito è stata la melodia ossessionante che crea un'atmosfera di mistero. La giocabilità è buona anche se siete, spesso e volentieri, inondati da ostili avversari difficili da evitare: soprattutto quando salite le scale. Nel complesso* **Future Knight** *è abbastanza giocabile da situarsi a un livello di qualità superiore a quello della gran parte del software visto ultimamente.*

Future Knight *è un programma molto raffinato con una grafica e un sonoro affascinanti. È pieno di locazioni da esplorare ma il ritmo, per i miei gusti, è un po' lento e l'azione non è abbastanza coinvolgente. Saltare di piattaforma in piattaforma e sparare di tanto in tanto ad alieni e robot a lungo andare diventa noioso: ma è il solo modo per portarlo a termine. Peccato per la mancanza di ritmo perché, altrimenti, sarebbe un gioco ben al di sopra della media.*

È un vero derivato di **Ghost'n Goblins** *sia per la sua trama che per l'azione di gioco, anche se è più simile a un adventure che a un arcade. È moderatamente irresistibile, abbastanza eccitante e sufficientemente piacevole da giocare: peccato che non ci sia più azione. Il gioco si sviluppa piacevolmente ma non riesce a essere veramente stimolante. La grafica e la presentazione sono molto eleganti e ben curate e anche il sonoro è piacevole... nel complesso* **Future Knight** *è un gioco molto carino. Peccato che manchi di vera azione.*

PRESENTAZIONE 75%
Piacevole schermo dei titoli: niente opzioni ma alcuni utili elementi

GRAFICA 86%
Superbi i fondali e belli gli sprite

SONORO 69%
Stucchevole motivetto dei titoli in stile medievale ma ragionevoli effetti sonori

APPETIBILITÀ 74%
È immediatamente giocabile e, per un pò, ti coinvolge

LONGEVITÀ 67%
È difficile ma non è molto vario

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 64%
C'è molto da vedere ma poco da fare

GIUDIZIO GLOBALE 69%
Un arcade adventure mediocre della tradizionale serie salva-la-fanciulla.

STAR SOLDIER

Quicksilva, cassetta/disco L. 18.000/25.000, solo joystick, per C64

Star Soldier: questa è la vostra qualifica professionale. Sembra affascinante ma in realtà siete un cacciatore di taglie, che vende i suoi servigi al migliore offerente. Generalmente vi assumono per eliminare criminali indesiderati e pericolose organizzazioni. Per lavoro dovete viaggiare da un pianeta all'altro e affrontare da solo eserciti di furfanti. È una vita dura ma redditizia, se riuscite a portare a termine con successo la missione intrapresa.

Controllate il gioco con un computer dallo schermo diviso in due: la parte superiore è una mappa stellare e la parte inferiore è un pannello di comando con una serie di icone e due indicatori di punti-denaro e status. Tramite le icone potete caricare la vostra cintura di servizio (usata per portare in combattimento gli strumenti necessari) con oltre 29 armi: granate, 'smart-bomb', esplosivo e, in quantità limitata, energia extra e unità di fuga. Il prezzo delle armi vi verrà dedotto dal totale mano a mano che le comprate.

Tutto quello che fa uno Star Soldier costa denaro: anche le promozioni possono essere comprate e vendute! Cambiare grado può essere vantaggioso in quanto agli alti gradi i lavori sono pagati meglio.

Quando avete terminato le operazioni di armamento, il pannello dello status cambia e mostra un visore con sotto quattro icone: **Jobs, Exam, Move** e **Go**. Selezionando **Move**, appare un curcose al centro dello schermo superiore col quale potrete far scorrere la mappa. Premendo il pulsante di fuoco si seleziona la stella o il pianeta che si trova in prossimità del cursore: un testo sul visore ci informerà sul tipo di lavori che potrete trovare.

Selezionando l'icona **Jobs** saprete invece difficoltà e obiettivo del lavoro e ricompensa per portarlo a termine. Per iniziare un lavoro bisogna selezionare l'icona **Go**. A questo punto lo schermo cambia e mostra una veduta aerea del vostro cacciatore di taglie e di ciò che lo circonda: mano a mano che si muove lo schermo scorre orizzontalmente da destra a sinistra. I soldati nemici spuntano da ogni lato dello schermo e attaccano sparando nel tentativo di far fuori l'intruso.

Il vostro stato di energia è indicato, nella parte inferiore dello schermo, da una barra che diminuisce man mano: se possedete un Bacello di Energia, quando la barra raggiunge lo zero rimpiazzerà automaticamente l'energia persa. Se però non possedete nessun Bacello la perdita totale di energia vi sarà fatale e il gioco finirà.

La miglior arma di difesa è la pistola perché può sparare un numero illimitato di proiettili: le riserve limitate di 'smart bomb' granate e splosivo vanno invece utilizzate con maggior accortezza. Alle volte sparando o uccidendo un soldato nemico apparirà un oggetto che può essere raccolto: troverete soldi extra, temporanea invulnerabilità e altri bacelli di energia.

L'obiettivo del gioco consiste nel continuare a spostarsi a sinistra fino a quando raggiungete la fine del paesaggio dove riceverete un messaggio di congratulazioni e un bonus in denaro. A questo punto lo schermo torna al pannello dei comandi dove potrete scegliere un nuovo lavoro.

*Domanda: cosa ha ottenuto la Quicksilva miscelando **Commando** con una spruzzatina di **Elite**? Risposta: un gioco meno che mediocre che si chiama **Star Soldier**... Teoricamente **Star Soldier** avrebbe delle potenzialità ma purtroppo il programmatore è bellamente impazzito. Il programma è pieno di 'bug' che rovinano l'azione, che già di per sé è noiosa e lenta. La grafica è abbastanza bella: i personaggi son semplici ma l'area di gioco scorre bene ed è sufficientemente dettagliata. Il sonoro è abbastanza buono anche se la musica dello schermo dei titoli non si accorda molto con le immagini da mercenario macho. Ci sono troppi 'bug' perché sia divertente giocarlo: assolutamente non raccomanderei **Star Soldier**.*

*Di fatto questo gioco è una versione molto lenta di **Commando** a scorrimento orizzontale con una presentazione non necessaria e molti difetti. Uno dei suoi tanti difetti consiste nel fatto che dovreste iniziare col lavoro più semplice e aprirvi la strada verso quelli più difficili: invece potete andare direttamente al più difficile e portarlo a termine con facilità. L'azione di gioco è estremamente lenta e ripetitiva e c'è uno stupido 'bug' per il quale potete camminare sopra muri e oggetti: basta che teniate il dito premuto sul pulsante di fuoco e muoviate il joystick a sinistra. Il peggiore di tutti però è che spesso il programma si inchioda senza motivo. Anche la grafica e il sonoro sono scarsi e il prezzo è assolutamente troppo alto.*

Star Soldier *sarebbe un buon gioco se fosse molto più veloce e se ci fosse qualcos'altro da fare oltre che girovagare sparando a qualche soldato nemico. Di fatto è una versione più lenta a scorrimento orizzontale di **Commando**, ma con meno azione e tensione. Il programmatore ha introdotto alcuni elementi nuovi — come la possibilità di scegliere la missione e l'armamentario — ma nel complesso non ci sono sufficienti elementi originali per cui valga la pena comprarlo, specialmente a quel prezzo.*

PRESENTAZIONE 78%
Sistema a icone e istruzioni discreti

GRAFICA 48%
Fondali e sprite mediocri

SONORO 45%
Povero motivetto dello schermo dei titoli ma efficaci effetti sonori

APPETIBILITÀ 41%
Una semplice e lenta azione alla spara-e-fuggi che non coinvolge

LONGEVITÀ 34%
Non ci sono abbastanza varietà e tensione per tenervi impegnati.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO 33%
Troppi soldi per un gioco troppo sotto la media

GIUDIZIO GLOBALE 40%
Poco più che uno scadente clone di **Commando**

ZZAP! TOP SECRET

Mannaggia a Julian Rignall! Da quando ha cominciato a gestire i tips ne combina almeno una ogni numero. A Febbraio si è "dimenticato" una linea di data nel listato di Fist II e in questo numero sapeste la faticaccia per correggere una serie di programmi che non funzionavano. Comunque tutto OK. La linea di data mancante è: 330 DATA 120, 76, 180, 4.
In questo numero Top Secret è in edizione gigante non esagerate...

PAPERBOY
(Elite)

Schiantate gli high score e inondate il Signore dei punteggi grazie a questo programma di **Jim Blackler**.

```
10 READ Z:POKE 20100+A, Z:A=A+1:F Z THEN 10
20 DATA 169, 4, 141, 49, 8, 185, 149, 78, 153, 52, 4, 136, 208, 247, 76, 13, 8, 169, 96
30 DATA 141, 166, 41
40 DATA 141, 107, 40
50 DATA 76, 52, 8, 0
```

Una volta battuto, date il **RUN**, seguito da **LOAD (RETURN** per caricare la prima parte. Quando il C64 resetta, battete **POKE 1012,78:RUN (RETURN)** per caricare il resto.
La linea 30 dà vite infinite, mentre la linea 40 fornisce giornali infiniti.

COMMANDO
(Elite)

Sempre per lo Spectrum un remake del listato per vite e bombe infinite a cura di **Jury**. Preparate la cassetta riavvolta nel registratore e battete:

```
5 REM COMMANDO POKE BY JURY
10 LOAD "" CODE
20 POKE 65268,203
30 POKE 65379,68
40 POKE 65380,15
50 POKE 65382,108
60 POKE 65383,165
80 FOR N=65482 TO 65497
81 READ A:POKE N,A: NEXT N
82 RANDOMIZE USR 65263
100 DATA 175, 050, 122, 104, 050
110 DATA 004, 108, 050, 005, 108
130 DATA050, 006, 108, 195, 030
140 DATA 100
```

Controllate che tutto sia in ordine, date il **RUN** e andate di PLAY.

SCOOBY DOO
(Elite)

I fantasmi non vi lasciano in pace? Non riuscite a salvare i vostri amici? Le vostre avventure canine finiscono sempre male? Poco male perché in Top Secret avete trovato la soluzione del vostri problemi! Battete le POKE e diventerete Scooby l'invincibile.
Riavvolgete la vostra bella cassetta e scrivete **LOAD** date il **RETURN** e aspettate che sullo schermo appaia il solito **READY**. Senza indugio inserite:
POKE 1010,76
POKE 1011,248
POKE 1012,252
Battete **RUN** (RETURN) per caricare la seconda parte del gioco e quando il 64 resetta...
POKE 816,167
POKE 817,2
POKE 2095,76
POKE 2096,248
POKE 2097,252
... seguite da **SYS 2061** per caricare il resto del programma. Il computer si resetterà nuovamente per permettervi di piazzare...
POKE 7450,96
... e **SYS 2560** (RETURN) per partire alla riscossa.

PYRACURSE
(Hewson)

Nella selva di POKEper il 64 spuntano un po' di listati, come questo di **Alex Tiburzi** di Roma che dovrebbe stimolare Spectrumisti vecchi e nuovi (02 +) a darsi un po' da fare:

```
10 REM PYRACURSE BY ALEX HACKER
20 CLEAR 24799: LOAD "" CODE 23296
30 POKE 23325,201: RANDOMIZE USR 23299
40 POKE 33450,201: RANDOMIZE USR 29600
```

date il **RUN** fate partire il registratore e avrete vite infinite.

GHOSTS'N' GOBLINS
(Elite)

Ancora POKE per Ghosts'n'Goblins! Cominciamo con quelle per la versione per C64.
Vengono da Meda (MI) e ce le manda **Giovanni Simonetto**.
Permettono di usare le POKE pubblicate nei numeri precedenti senza bisogno di resettare il computer o di usare il sistema proposto da Pietro Di Bello nel numero di dicembre, che in molti casi si è rivelato inutile.
Battete **LOAD** (RETURN) e PLAY per caricare la prima parte del gioco. Al READY inserite:
POKE 1010,76:POKE 1011,248:POKE 1012,252 (RETURN)
date il **RUN** e aspettate che il computer carichi la seconda parte del programma e che si resetti. Dopo di che inserite:
POKE 816,167:POKE 817,2 (RETURN)
POKE 2095,76:POKE 2096,248:POKE 2097,252 (RETURN)
e **SYS 2061** per caricare il resto del programma. Quando il computer resetta di nuovo battete:
POKE 2175,(0-255) numero di vite e tutte le altre POKE di cui volete usufruire seguite da **SYS 2128** per partire col gioco.

Se quelle già pubblicate non vi bastano **Alessandro Bitussi** di Milano ve ne fornisce una per annullare i mostri e che fa:
POKE 7777,3

Passiamo a due trucchi per la versione C16. Il primo lo propone **Marco Cammarata** di Bolzano e procura l'invulnerabilità. Come funziona? Adesso ve lo scrivo. Caricate normalmente il gioco, premete il tasto **RUN/STOP** e poi il pulsante di **RESET**. Lasciate il pulsante **RESET** tenendo il ditino sul tasto di cui sopra e vi troverete nel monitor di linguaggio macchina. Inserite:
> **1430 BB BB BB BB BB BB BB BB** (RETURN)
poi battete **X** (RETURN) per tornare al Basic e **SYS 4343** per tornare al gioco.
Claudio Lanzoni di Massalombarda (RA) ci ha mandato un trucco per passare direttamente alla seconda fase. Caricate la prima parte del programma sul lato A, all'apparire del READY inserite:
POKE 4482,50 (RETURN)
Togliete la cassetta dal registratore, giratela e riavvolgete il nastro all'inizio del lato B. Date il **RUN** e alla fine del caricamente vi troverete nella seconda fase.

GAUNTLET
(US Gold)

Vi serve un pò d'aiuto? Bene qua sotto c'è tutto quello che vi occorre fornito da **Jim Blackler** e **Andrew Grifo**.
Caricare il programma e quando vi chiede di girare la cassetta e di riavvolgere il lato 2 resettate il C 64 e inserite:
POKE 41021,189
POKE 44373,185
POKE 44381,185
POKE 47658,189
POKE 47666,198
POKE 48514,189
POKE 48524,189
POKE 50357,189
POKE 50367,189
POKE 50814,189
POKE 50824,189
... per energia illimitata
POKE 48621,189 impedisce ai nemici di attaccarvi
POKE 49009,96 impedisce ai nemici di uccidervi
per cominciare a giocare battete **SYS 32768**.

COBRA
(Ocean)

In un gioco come questo le vite non sono mai abbastanza, e un listato come questo di **Andrew Grifo** fa sempre piacere. Battetelo con cura e date il **RUN**. Quando il 64 resetta inserite **SYS 49125** (RETURN) e "press play on tape".
COBRA LISTING

```
20 FOR A=49152 TO 49213:READ B:POKE A,B:NEXT
30 PRINT CHR$(147) "HOW MANY LIVES (3-255)";
40 INPUT LIVES:POKE 49200,LIVES
50 PRINT "PRESS ANY KEY TO RESET AND TYPE SYS 49152 (RETURN)"
60 GET K$:IF K$="" THEN 60
70 SYS 64738
80 DATA 32, 44, 247, 169, 0, 141, 32, 208
90 DATA 32, 108, 245, 169, 24, 141, 2, 4
100 DATA 169, 192, 141, 3, 4, 76, 99, 3
110 DATA 169, 37, 141, 104, 0, 169, 192, 141
120 DATA 105, 0, 76, 43, 0, 169, 20, 141
130 DATA 104, 0, 169, 173, 141, 105, 0, 169
140 DATA 255, 133, 65, 169, 154, 133, 67, 169
150 DATA 8, 133, 68, 76, 20, 173
```

1942
(Elite)

Molti lettori si sono lamentati perché le POKE che richiedono il reset non funzionano. In sostanza il programma non si resetta e quindi...
Sinceramente noi le abbiamo provate e non abbiamo avuto problemi di nessun tipo, comunque grazie a **Bob**, un non meglio identificato lettore italiano, sarete in grado di volare tranquilli sul Pacifico.
Battete **LOAD** (RETURN) e premete PLAY. Quando sullo schermo appare READY, inserite:
POKE 1010,76:POKE 1011,248:POKE 1012,252 (RETURN)
per eliminare le collisioni sprite-sprite, e **RUN** (RETURN) per caricare la seconda parte del gioco. Quando il C64 resetta battete:
POKE 816,167:POKE 817,2 (RETURN)
POKE 2095,76:POKE 2096,248:POKE 2097,252 (RETURN)
seguite da **SYS 2061** per caricare l'ultima parte del programma. Il computer resetterà di nuovo, battete:
POKE 3237,169:POKE 3239,0 (RETURN)
POKE 5765,234:POKE 5766,169:POKE 5767,0 (RETURN)
SYS 2640 per far partire il gioco.

JETPAC
(Ultimate)

Sempre per la serie "Avanti con le POKE per lo Spectrum" un listato per un gioco che ogni Sinclairiano che si rispetti possiede. È un po' vecchiotto, ma forse, tolta la polvere, e con l'aiuto di questo listato di **Gabriele Franzoso** di Arcisate (VA) potrà vivere una seconda giovinezza...

```
10 LOAD "" SCREEN$:-PRINT AT 5,0:LOAD "" CODE:PRINT AT 5,0:POKE 25015,62:POKE 2516,5:POKE 25017,0:POKE 25018,0:LOAD "" CODE:-PRINT AT 5,0:LOAD "" CODE:PRINT AT 5,0:LOAD "" CODE:PRINT USR 24576
```

Il solito **RUN** e via di registratore.

SPACE HARRIER
(Elite)

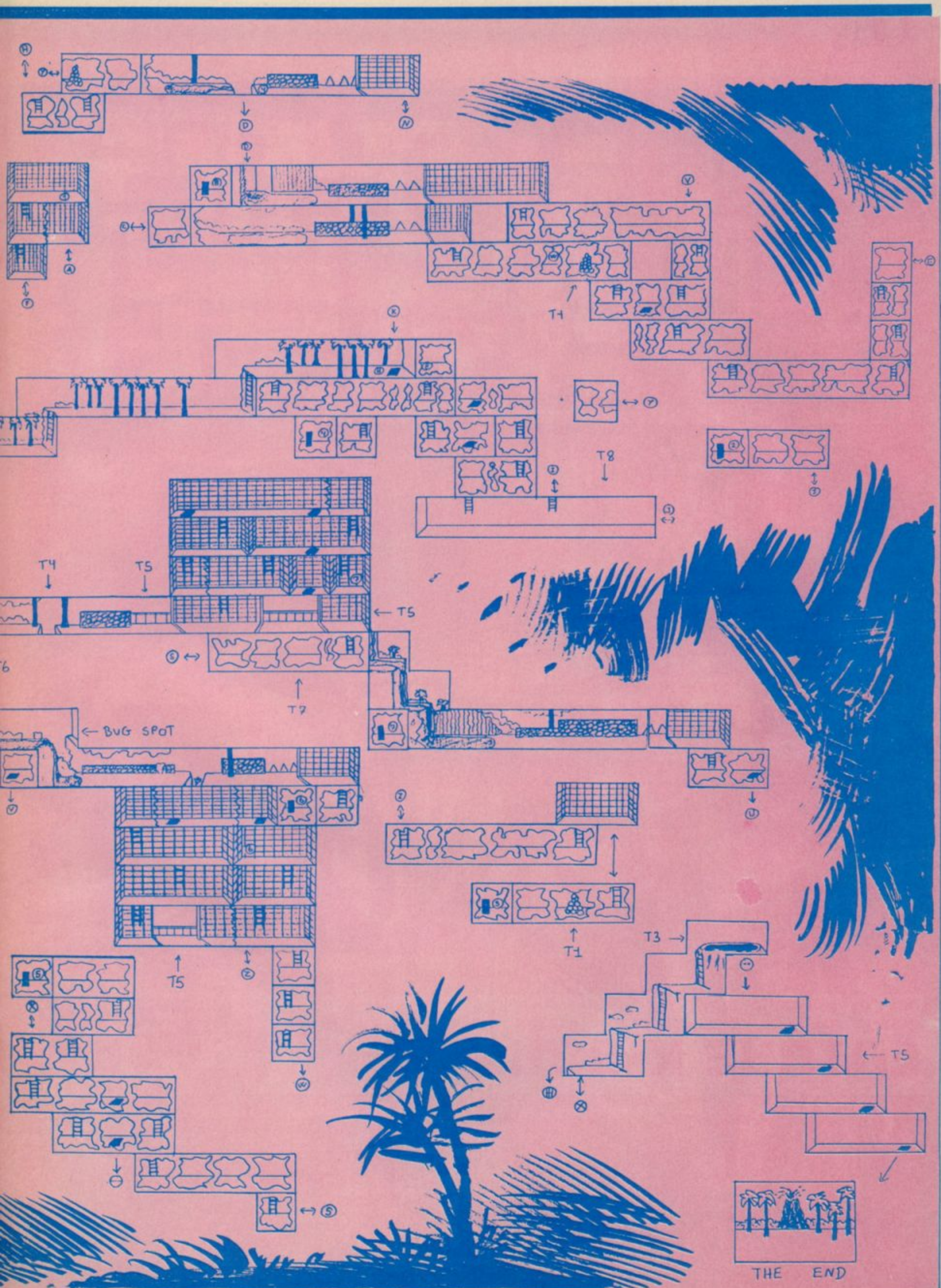
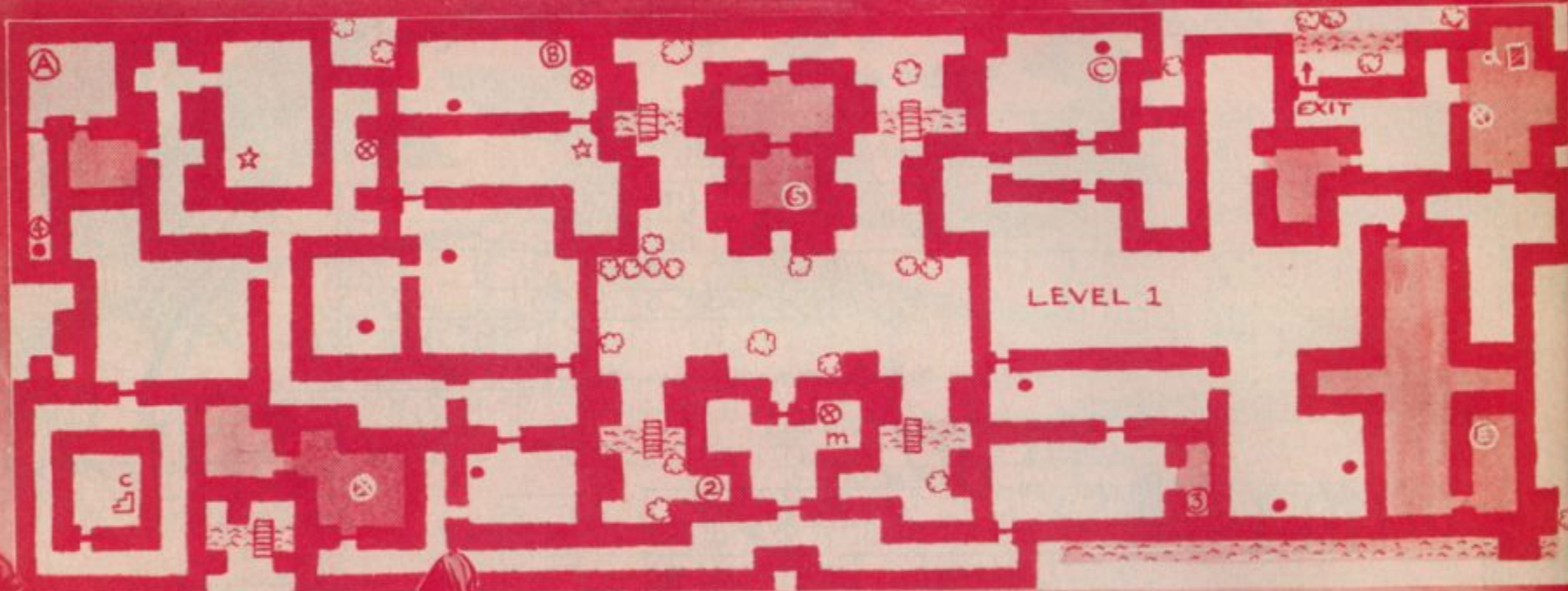
Eccovi una montagna di POKE per tutti i gusti. Non usatele tutte in una volta o avrete dei problemi e il programma con tutta probabilità si bloccherà.
Prima di tutto inserite la cassetta e battete **LOAD (RETURN)** e premete **PLAY**. Quando appare la scritta **READY** battete **POKE 1011,248:POKE 1012,252:RUN** (RETURN).
La seconda parte del programma verrà caricata. Poi riapparirà READY e a quel punto potrete battere:
POKE 816,167:POKE 817,2:POKE 2096,248:POKE 2097,252:SYS 2061
Per caricare l'ultima parte del gioco. Quando il C64 resetta, inserite una delle POKE che vado a illustrare:
POKE 5834,96 tempo illimitato
POKE 6010,173 vite infinite
POKE 2214,(0-255) aumenta o diminuisce il tempo
POKE 6543,0 disabilita la collisione con i missili nemici
POKE 6059,0 permette di passare attraverso oggetti indistruttibili
POKE 7236,0:POKE 7231,0 fuoco automatico
POKE 6666,234 da una specie di effetto "smart bomb" continuo che distrugge tutti gli oggetti sullo schermo
POKE 12707,(1-15) cambia il colore degli alberi nel primo livello
POKE 14631,127 rallenta l'avanzata
POKE 2456,69 aumenta la velocità complessiva del gioco.
Se volete giocare una versione "tutto schermo" di Space Harrier e avere nello stesso momento vite infinite battete:
POKE 14437,32
POKE 14438,1
POKE 14439,8
POKE 14578,32
POKE 14579,1
POKE 14580,8
POKE 2049,141
POKE 2050,33
POKE 2051,208
POKE 2052,141
POKE 2053,32
POKE 2054,208
POKE 2055,169
POKE 2056,10
POKE 2057,141
POKE 2058,186
POKE 2059,78
POKE 2060,96
Una volta inserite le POKE scelte, **SYS 2128** fa partire il gioco.
Gli irrefrenabili fratelli **Tim e Ian Fraser** propongono un listato che dà vite infinite e la possibilità di abortire la partita premendo RESTORE.
SPACE HARRIER LISTING

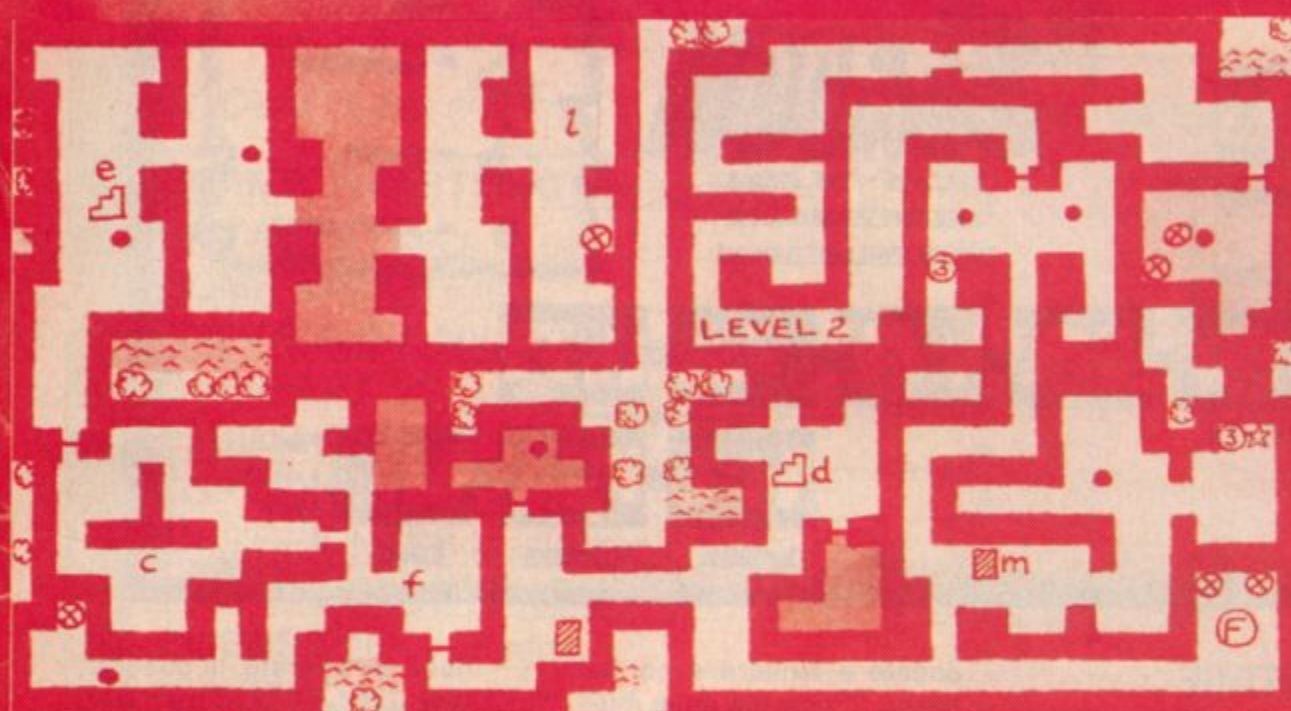
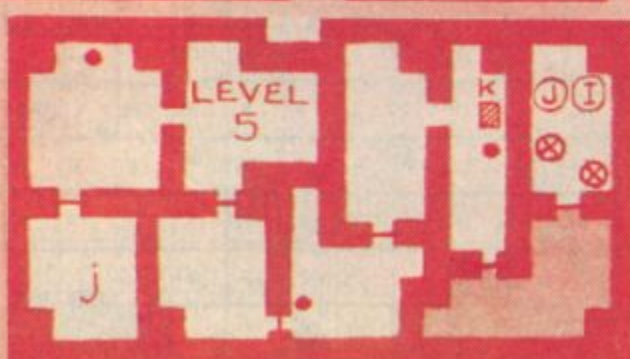
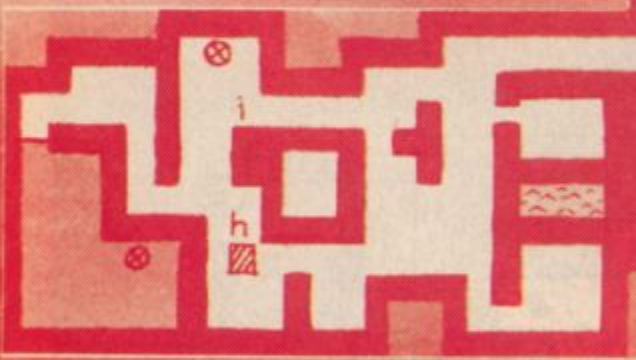
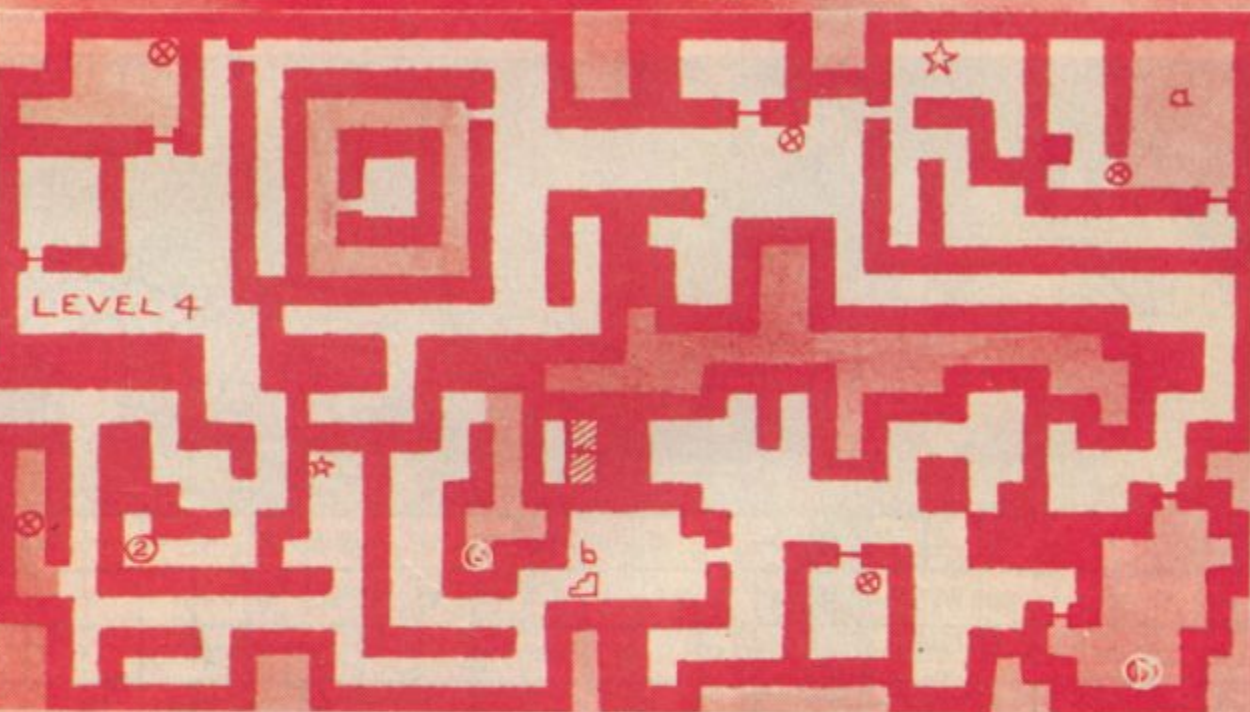
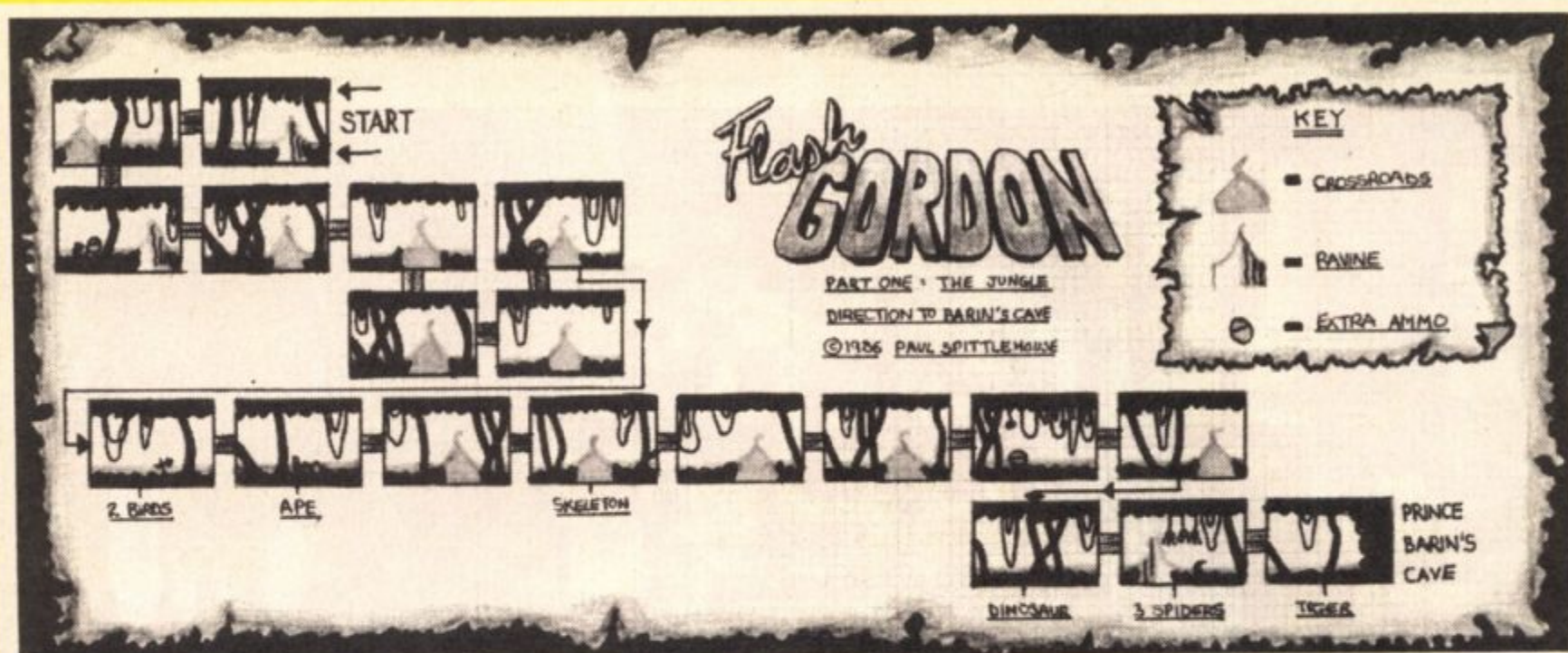
```
10 I=320
20 READ A:IF A=256 THEN END
30 POKE I,A:I=I + 1:GOTO 20
40 DATA 169, 77, 141, 243, 3, 169, 1, 141
50 DATA 244, 3, 76, 13, 8, 169, 100, 141
60 DATA 48, 8, 169, 1, 141, 49, 8, 169,
70 DATA 167, 141, 48, 3, 169, 2, 141, 49
80 DATA 3, 76, 13, 8, 169, 173, 141, 122
90 DATA 23, 169, 80, 141, 46, 56, 169, 8
100 DATA 141, 51, 56, 76, 80, 8, 224, 256
```

E non è finita. C'è ancora una serie di POKE assortite che richiedono il reset del computer.
POKE 3293,234
POKE 3294,234 per vite infinite
POKE 2209,(1-40) numero vite
POKE 12707,(248-255) cambia il colore agli alberi
POKE 12708,255 ogni albero ha un colore diverso
POKE 2213,255 effetto notte nel primo schermo
POKE 2214,(0,255) diminuisce o aumenta il tempo
SYS 2128 per fare ripartire il programma
Mille grazie a **Roberto Ferrero** e **Giangiacomo Ghiglia** di Alba (CN), **Simone Torelli** di Forlì, **Antonio Miscellaneo** di Belluno, **Simone Taratufolo** di Roma.

XEVIOUS
(US Gold)

Vorreste avere vite infinite, eh? Niente di più facile. Caricate il gioco e resettate il 64, Fatto? Bene allora inserite:
POKE 5663,234
POKE 5664,234
POKE 5665,234
POKE 5635,234
POKE 5636,234
POKE 5637,234
E **SYS 5000** (RETURN) per far ripartire il gioco. Le POKE arrivano da Auckland, Nuova Zelanda, e sono di **Mark Gladding**.

ZZAP!
FIST II
The Map
T1
T2
T4
T5
T8
BUG SPOT:
TO FALL DOWN YOU MUST SOMERSAULT BACKWARDS INTO THE WATER AND IMMEDIATELY SOMERSAULT FORWARD AGAIN. NOW GET BACK INTO THE STREAM.
START
STONE
HOLE
T1 TRIGRAM NEEDED TO PASS
TEMPLE
TRIGRAM
LINKED LOCATIONS
FALSE WALL
TRIGRAMS NEEDED TO:
1 DESTROY ROCK
2 PASS FROM CAVE TO WATER
3 MAINTAIN ENERGY AT CRATER
4 KICK DOWN TREES
5 AID COMBAT
6 CROSS A LOCATION
7 LIGHT DARK ROOMS
8 SURVIVE IN CELLARS
MAP COMPILED BY MCG

T4
T8
T4
T5
T5
T6
T7
BUG SPOT
T1
T3
T5
T5
THE END

'UGH - THIS VIOLENCE...'

LEVEL 2
LEVEL 3
LEVEL 4
LEVEL 5
LEVEL 6
THE MAP
OBJECTS
LEVEL
A - CONTAINER 1
B - ORB 1
C - LEVER 1
D - POISON BLOOD 4
E - ROPE 1
F - GRILL 2
G - MONK 3
H - HAND 6
I - CHARM 5
J - HORSESHOE 5
K - SCROLL 6

Servizio completo per questo ottimo gioco economico della Mastertronic: POKE, mappa del primo stage e consigli per gli altri due, il tutto grazie al contirbuto di **Paolo Acquarone, Luca "Luke" Salvi, Graham Rigby** e **Paul Spittlehouse**.

Cominciamo con le POKE che distabilitano la collisione sprite-sprite nel primo stage. Caricate il programma, resettate il C64 e inserite:

POKE 22603,234
POKE 22604,169
POKE 22605,0
e **SYS 12280** (RETURN) per cominciare a giocare.
per quanto riguarda i consigli...
INSERIRE TS 1 E TS 2

PRIMO STAGE

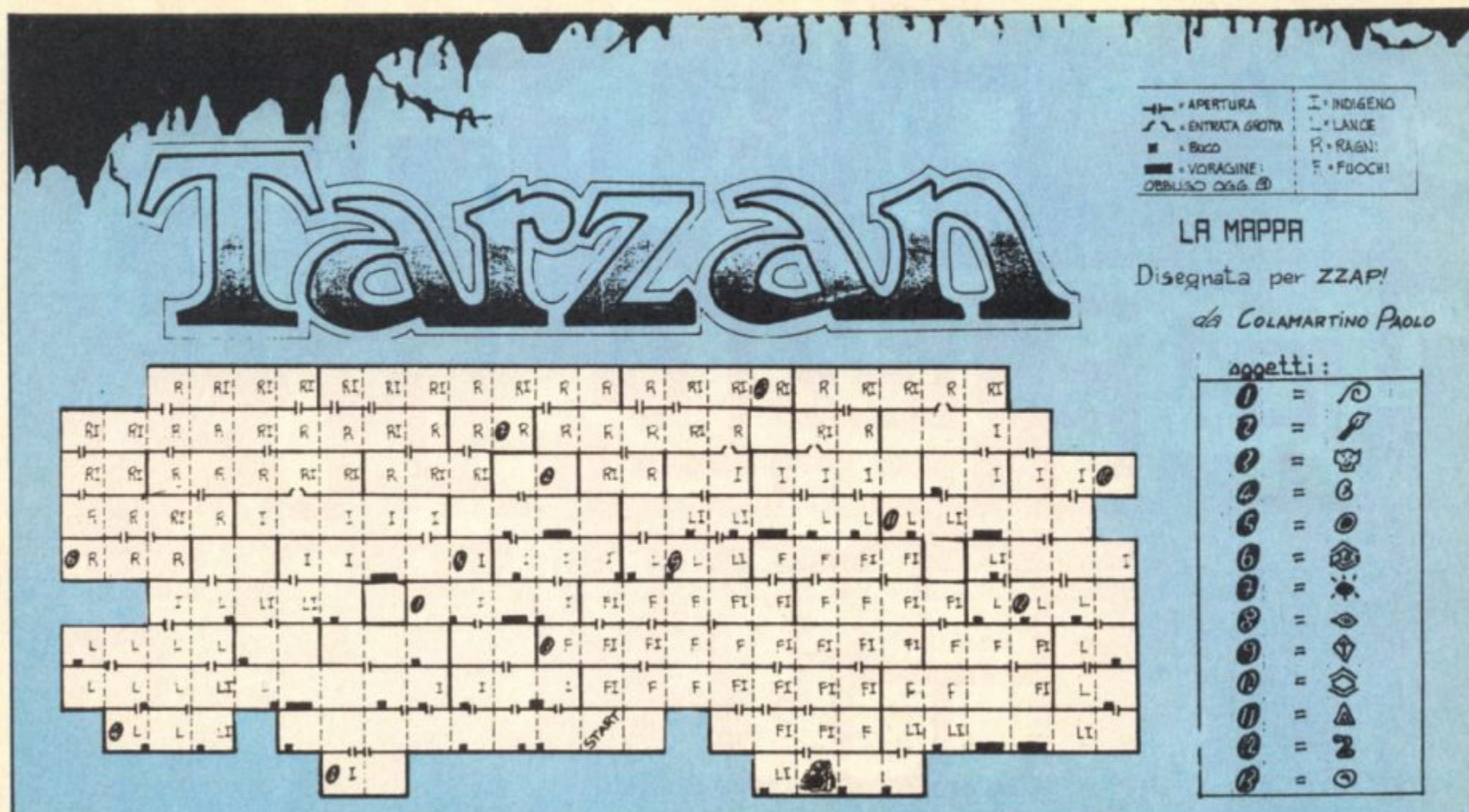
Spostatevi dalla partenza a sinistra di uno schermo e seguite il sentiero verso l'alto.

Vi troverete di fronte due serpenti ed un alveare, andate a sinistra, troverete delle munizioni, rifornitevi e scendete in basso, eliminate gli uccelli del primo schermo o evitateli e procedete verso destra. Uccidete il gorilla e continuate ad avanzare, vi troverete ad un incorcio scendete in basso, rifornitevi di proiettili e procedete verso sinistra. Eliminate i ragni e nello schermo successivo il drago. All'ennesimo tiro andate a sinistra e poi in basso. Troverete delle munizioni. Tornate a sinistra e nuovamente a destra, cioè indietro (le munizioni vi servono per la fase finale). All'incrocio andate verso l'alto ed al successivo subito verso il basso (non preoccupatevi: non state tornando indietro!). Eliminate il drago e i ragni, evitato il baratro ed alla fine la pantera (servono tre colpi). Entrate nella grotta e passerete al secondo stage.

SECONDO STAGE

Questa parte non necessita di particolari consigli, poiché si tratta semplicemente di un combattimento a mani nude stile karatè. In questa fase, comunque, è particolarmente efficace il pugno basso allo stomaco da posizione accosciata, non usate i calci.

TERZO STAGE

Dopo aver superato le guardie, dovrete affrontare le mine. Muovetevi, con un movimento continuo e non a scatti da sinistra verso destra e viceversa. Poiché le mine appaiono in gruppo davanti al vostro veicolo, grazie a questa tecnica potrete zigzagare fra di esse, evitandone la maggior parte.

TOP 30 SOFT center

Questo mese	Mese scorso	TITOLO Casa editrice	C64	MSX	C16	Spec	Atari
1	—	**CHAMP. WRESTLING** Us Gold/Epyx	•				
2	—	**MUTANTS** Ocean	•			•	
3	—	**BOMB JACK II** Elite	•		•	•	
4	—	**THEY SOLD A MILLION II** Hit Squad	•				
5	3	**GAUNTLET** US Gold	•	•		•	
6	—	**FEUD** Bulldog	•	•		•	
7	—	**TOP GUN** Ocean	•			•	
8	7	**MASTERCHESS** Mastertronic	•		•		•
9	—	**SHORT CIRCUIT** Ocean	•			•	
10	—	**ALIENS** Electric Dreams	•				
11	—	**HYPERBOWL** Mastertronic	•			•	
12	10	**DRAGON'S LAIR II** Software Projects	•				
13	—	**10th FRAME** US Gold	•			•	
14	—	**WEST BANK** Gremlin	•			•	
15	—	**DOUBLE TAKE** Ocean	•			•	
16	—	**JAIL BREAK** Konami	•			•	
17	—	**TERROR OF THE DEEP** Mirror Soft	•				
18	16	**KONAMI'S CON-OP HITS** Imagine	•		•	•	
19	14	**FORMULA 1** Mastertronic	•	•	•	•	
20	6	**DRAGON'S LAIR** Software Projects	•			•	
21	9	**STORM** Mastertronic	•	•	•	•	
22	—	**RAID 2000** Mirror Soft	•				
23	—	**S.O.S.** Mastertronic	•			•	
24	11	**FOOTBALLER OF THE YEAR** Gremlin	•	•	•	•	
25	—	**MAGIC MADNESS** Anco	•				
26	24	**SPEEDKING** Mastertronic	•	•	•	•	
27	2	**COBRA** Ocean	•			•	
28	26	**MOLECULE MAN** Mastertronic	•	•	•	•	•
29	—	**SUPER HUEY II** US Gold	•				
30	19	**FLASH GORDON** M.A.D.	•				

IN ARRIVO

Questo mese	TITOLO Casa editrice	C64	MSX	C16	Spec	Atari
1	**EXPRESS RAIDER** US Gold	•			•	
2	**SIX PACK** Hit Pack	•		•	•	
3	**TAG TEAM** US Gold	•				
4	**COLONY** Bulldog	•	•		•	•
5	**PARK PATROL** Firebird	•				
6	**ARKANOID** Ocean	•			•	
7	**BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA** El. Dreams	•			•	
8	**INVASION** Bulldog	•	•		•	•
9	**NEMESIS** Konami	•			•	
10	**STAR RAIDERS II** Electric Dreams	•			•	

Mastertronic/Soft Center - v. Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

COMMODORE 64

Questo mese	Mese scorso	TITOLO Casa editrice	Prezzo
1	—	**CHAMP. WRESTLING** US Gold/Epyx	18.000
2	—	**MUTANTS** Ocean	18.000
3	—	**THEY SOLD A MILLION II** Hit Squad	18.800
4	—	**HYPERBOWL** M.tronic	5.000
5	—	**SHORT CIRCUIT** Ocean	18.000
6	6	**MASTERCHESS** M.tronic	5.000
7	—	**S.O.S.** M.tronic	5.000
8	—	**FEUD** Bulldog	5.000
9	3	**GAUNTLET** US Gold	5.000
10	7	**DRAGON'S LAIR II** Software P.	18.000

MSX

Questo mese	Mese scorso	TITOLO Casa editrice	Prezzo
1	—	**WINTER GAMES** US Gold/Epyx	18.000
2	—	**DONKEY KONG** Ocean	18.000
3	—	**GAUNTLET** US Gold	18.000
4	—	**FEUD** Bulldog	5.000
5	—	**TERMINUS** M.A.D.	7.500
6	—	**BATMAN** Ocean	18.000
7	—	**BOULDERDASH II** Data Byte	18.000
8	—	**SPY VS. SPY II** Data Byte	18.000
9	5	**STORM** M.tronic	5.000
10	7	**FORMULA 1** M.tronic	5.000

COMMODORE C16

Questo mese	Mese scorso	TITOLO Casa editrice	Prezzo
1	—	**STORM** M.tronic	5.000
2	—	**MEGABOLTS** M.tronic	5.000
3	—	**MOLECULE MAN** M.tronic	5.000
4	—	**PANIC PENGUIN** Anco	7.500
5	—	**WAY OF THE TIGER** Gremlin	18.000
6	—	**FORMULA 1** M.tronic	5.000
7	—	**FOOTBALLER OF THE YEAR** Gremlin	18.000
8	1	**SCOOBY DOO** Elite	18.000
9	7	**SPEEDKING** M.tronic	5.000
10	4	**HIT PACK** Elite	18.000

SPECTRUM 48/128

Questo mese	Mese scorso	TITOLO Casa editrice	Prezzo
1	—	**MUTANTS** Ocean	18.000
2	—	**S.O.S.** M.tronic	5.000
3	—	**JAIL BREAK** Konami	18.000
4	—	**LEADERBOARD** US Gold	18.000
5	—	**KOBYASHI** M.tronic	5.000
6	—	**FEUD** Bulldog	5.000
7	2	**TOP GUN** Ocean	18.000
8	—	**FIST II** Melbourne Hse	18.000
9	5	**SUPER SOCCER** Ocean	18.000
10	—	**SHADOW SKIMMER** The Edge	18.000

ATARI

Questo mese	Mese scorso	TITOLO Casa editrice	Prezzo
1	—	**SOCCER** Creative Sparks	10.000
2	—	**WINTER OLYMPICS** Tyne Soft	18.000
3	—	**PLATFORM PERFECTION** US Gold	18.000
4	—	**ARCADE CLASSICS** US Gold	18.000
5	3	**DESPATCH RIDER** M.tronic	5.000
6	—	**LOCO** Alligata	7.500
7	1	**GUN LAW** M.tronic	5.000
8	2	**SUPER HUEY** US Gold	18.000
9	5	**CRYSTAL RAIDER** M.tronic	5.000

A SENSIBLE INTERVIEW...

Chris Yates, programmatore, e John Hare, grafico: Sensible Software, un duo raccapricciante come non mai. Scoppiano di talento e fantasia... in pochi mesi sono passati dallo stupido scenario di un antiquato spara-e-fuggi-Galaxibirds – a un arcade adventure altrettanto stupido ma molto più originale chiamato Wizball. Non hanno coltelli da affilare ma alcune acute opinioni sullo stato attuale dell'industria del software... come Gary Penn ha scoperto in una lunga, e in qualche modo straziante, intervista.

GP – Parlami di Wizball

JH – Prima di Parallax stavamo effettivamente lavorando a Wizball ma poi Chris se ne è uscito con una routine di scorrimento parallattico e alcuni sprite che si muovevano qua e là: ci sembrava carina e così temporaneamente abbiamo accantonato Wizball. Ci stiamo lavorando adesso.

GP – Bene. Ma che cos'è esattamente Wizball?

CY – È un gioco: un gioco con sprite e personaggi...

JH – Il giocatore controlla un mago su una palla rimbalzante e un piccolo gatto gli gira intorno come un "multiplo", cioè un "catalite". Il mago è più grande della palla: quando salta giù per mischiare i colori fa... PSSHWWEEEUT! All'inizio il mondo è in bianco e nero e si colora a poco a poco durante il gioco, se fate certe cose che però non vi riveleremo. È una specie di "colora con i numeri".

GP – Ma avrà una sua fine, non come certi giochi che conosco tipo Parallax...

CY – Il motivo per cui avevamo lasciato "aperto" Parallax era per l'eventualità di un Paralllax II. Ti teletrasporti sulla terra ma è un teletrasporto multi-terrestre: ci stiamo lavorando. Possiamo fare ancora qualcosa, nel viaggio di ritorno verso la terra esaminate un altro pianeta alieno ... per caso.

GP – Quindi state facendo un altro Parallax?

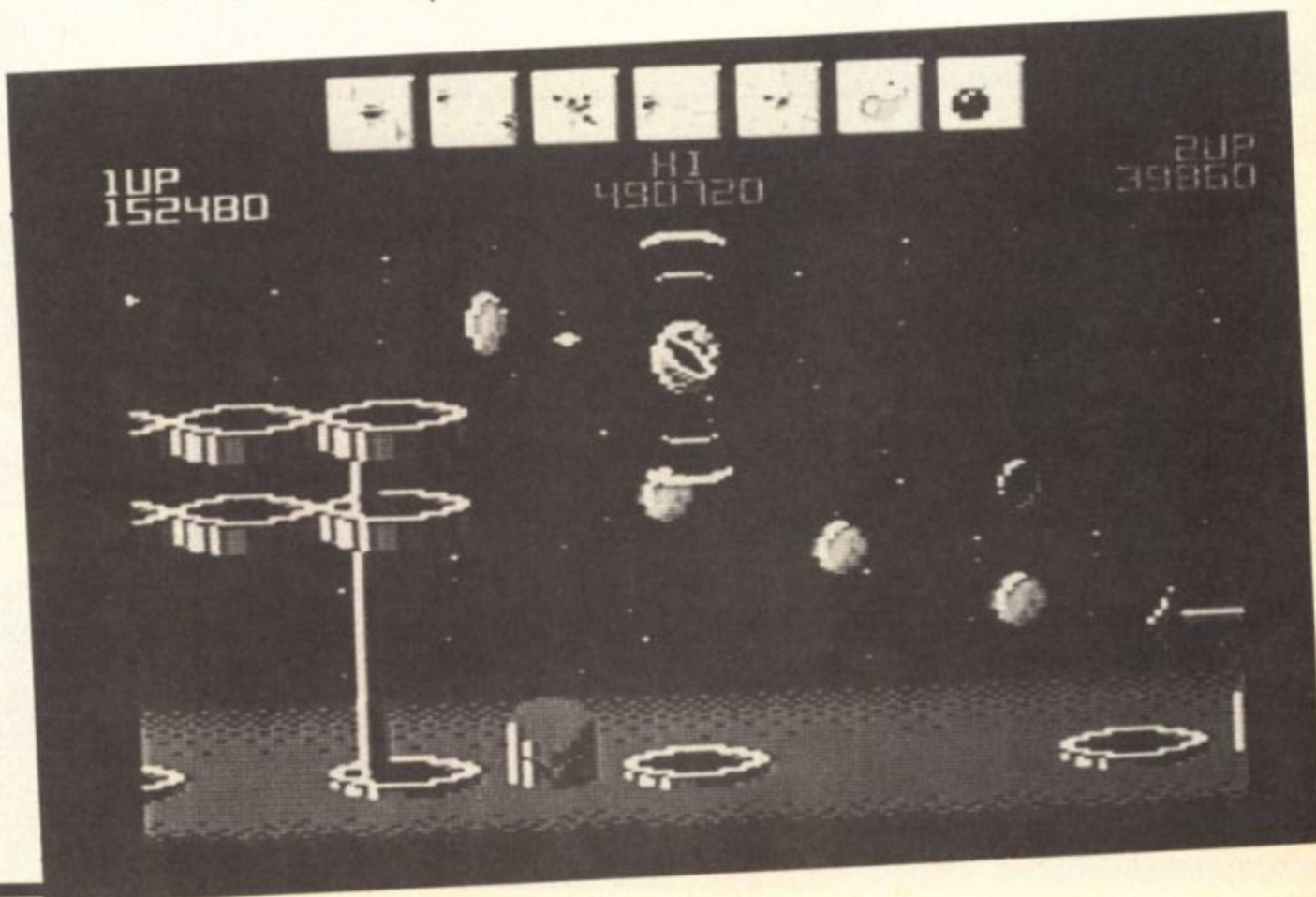
CY – Per il momento il progetto è in fase di studio: dipende da che accoglienza riceverà Parallax: se tra qualche mese la gente se lo ricorderà ancora, credo di sì. In effetti mi è piaciuto scrivere Parallax (sarcastico). Mi è piaciuto crearlo perché è il tipo di gioco che mi piacerebbe giocare.

GP – Com'è lavorare per la Ocean?

CY – Non vorrei sembrare uno che lecca i piedi, ma in effetti è una società molto seria, che ha ottime intenzioni. È una società di businnessman più che di giocatori e sanno esattamente cosa fare nel rapporto personale. Se pensano che vi comportiate bene con loro, si comportano bene con voi; è facile quindi instaurare una buona relazione. Ti trattano come una persona, non ti guardano dall'alto in basso come molti potrebbero pensare. Giravano delle voci che la Ocean non era molto puntuale nel pagare i diritti ma noi non lo abbiamo mai riscontrato. Non sembravano preoccuparsi che Parallax andasse bene o male. Avevano fiducia nel gioco: credevano fosse il migliore che avessero, e ci hanno convinto. La loro fiducia nel gioco era ingigantita dal fatto che potesse vendere o no. E questo era sicuramente un bene.

GP – C'è qualche programmatore che ammiri in modo particolare

CY – Mel Croucher: è decisamente all'avanguardia. Credo che non gli importi niente di quello che fa purché si diverta

con i suoi giochi. Credo che la gente li trovi più interessanti perché in effetti si sente la sua personalità non si limita a fare il solito, noioso arcade di seconda mano. Il Commodore non ha memoria e molti giochi ad ogni modo sono noiosi.

FOR A CHANGE!

La coppietta è alle prese con il lavaggio: Chris lava e John asciuga in perfetto sincrono ogni 50 secondi...

GP – Cosa significa per voi ottenere una buona recensione?

CY – È assolutamente tutto. È l'unico vero feedback che ottieni, le società per cui lavori diranno comunque che il gioco è buono. Pare che la Ocean abbia ricevuto moltissime lettere riguardo a Parallax ma non ce le hanno date...

JH – Veramente l'hanno fatto?

CY – Sì. Alcuni hanno scritto anche a noi direttamente per dirci se amavano o non i nostri giochi, ma penso che sia meglio non leggere le lettere, ci farebbero probabilmente arrabbiare. È per questo che le recensioni sono la cosa migliore per giudicare se abbiamo o no fatto un buon lavoro.

JH – Sì. Quando recensite un gioco, non trovate che sia più facile stroncarlo che scrivere delle sue qualità? Se un gioco vi colpisce deve avere un concetto assolutamente nuovo o deve essere un adattamento estremamente innovativo di un concetto esistente. È molto più facile fare una nuova presentazione che avere nuove idee. Ma non è mai stato un nostro problema avere idee: il problema è realizzarle. Siamo pieni di nuove idee che ci piacerebbe molto vendere ma non riusciamo a trovare uno sfogo. È così difficile riuscirci in effetti il problema è comunicare con gli altri, fare vedere le cose come le vedete voi.

CY – Ma siamo arrivati al punto in cui non c'è senso a tirar fuori idee nuove: le cose devono avere un sapore di già visto altrimenti non vendono. Un gioco deve avere un "nome" o deve essere la stessa consa con una nuova confezione. La marca famosa o l'associazione conun film, programma TV, ecc. aiutano a rendere: qualunque sia la qualità del gioco.
Non possiamo veramente biasimare le società perché vogliono che tutto assomigli a tutto o che abbia un "nome": non è colpa loro se questi giochi vendono. E non posso nemmeno biasimare i ragazzi perché comprano di questa roba: loro semplicemente comprano dei giochi che pensano siano buoni.

JH – Facciamo del nostro meglio per non copiare niente: almeno non coscentemente. Ritornando allo srolling parallatico, gli effetti grafici: per lo "scrolling" Chris si è ispirato a Bounder. Vide cosa stavano facendo, ma lo ha fatto 24 volte meglio. Dovete fare così se volete progredire.
È difficile fregare un'idea.

CY – Non credo che nell'industria ci sia molto umorismo in questo momento. È questo quello che manca.

JH – Credi che i ragazzi comprino i giochi perché, anche se siete dei veri zeri, potete scorrazzare qua e là distruggendo tutto? Credi che giocare ai videogiochi sia come quando negli anni venti i ragazzi leggevano un romanzo e entravano in relazione con l'eroe? Credi che sia la stessa cosa?

GP – Non ci ho mai pensato prima. Direi che dipende dalla qualità del fumetto: se è ben disegnato, se è ben realizzato. Vieni trasporato dall'azione: ed è lì il senso di quello che fai? Credo che ciò fosse vero per The Eidolon: era vero ma in senso onirico. Era il mio sogno e io ero lì.

JH – Con Master of the Lamps era lo stesso. La musica è molto bella e così anche gli effetti visivi..., che vi attirano nell'azione. È bellissimo. In Psychedelia ci sono gli stessi divertenti effetti visivi ma non c'è inerzia. È una buona idea perché Jeff ha provato qualcosa di diverso, ma non credo che funzioni.

GP – Cosa pensi dell'attuale moda dei tie-in?

JH – Sembra che a nessuno interessino più i ragazzi. Le società stanno lì solo per far soldi, per spremergli i soldi. Ma se i ragazzi continuano a comprare i giochi di chi è la colpa? È colpa loro che comprano i giochi perché ne riconoscono il nome o è colpa delle società che lo mette in vendita perché i ragazzi lo comprano? Un gioco può essere stroncato dalle critiche ma tutti continuano a comprarlo e raggiunge i massimi livelli di vendita.
Voi avete consigliato alle varie compagnie di lasciar perdere i tie-in, ma i ragazzi continuano a comparli. Con l'industria pop è lo stesso. Il mercato a cui mirano le società diventa sempre più giovane e quindi è un mercato più vulnerabile. E lo stesso vale per ogni industria: è più facile influenzare i giovani. I ragazzi vanno dai genitori e si lamentano fino a quando questi gli comprano quello che desiderano, o vanno da soli a comprare quello che credono sia di moda. Un ragazzo vede il suo programma preferito alla televisione, ne esce il gioco elettronico e quindi lo compra. Ma non necessariamente il gioco è bello.

CY – Ci sono così tanti giochi che si rifanno a programmi TV o che sono conversioni di giochi arcade che sono brutti. Esce un gioco tie-in, vende bene, ed è una schifezza. Che importa? Fa soldi. I ragazzi sono contenti perché l'hanno comprato e tutti gli altri l'hanno comprato. Lo votano su Zzap!, quindi dopo averlo comprato continuano ad amarlo, anche se tu pensi che sia una schifezza.

JH – È come la musica, si gettano sull'Heavy Metal non perché gli piaccia l'Heavy Metal ma solo perché i loro compagni lo fanno. Lo stesso è per il software.

GP – Voi realizzereste un brutto gioco tratto da una serie TV, o da un film o da un gioco arcade solo per soldi?

CY – Sì. Se la gente lo vuole comprare non ci opponiamo.

JH – Giusto ma allo stesso tempo cercheremmo di fare del nostro meglio per farlo bene. Se pensiamo che sia orrendo non lo facciamo. Abbiamo fatto Galaxibirds perché era orrendo: era uno scherzo. E costava poco.

Guarda Chris, è una di quelle loro maledette macchine fotografiche.
Mmbo!

Non è proprio una macchina fotografica: non c'è ancora la foto.

GP – Ma alcuni non capirono che si trattava di uno scherzo, anche se costava poco.
CY – Mi pare che i recensori siano più giornalisti che giocatori. Alcuni di quelli che recensirono Palallax non ne capirono l'umorismo. Un giornale lo stroncò addirittura per gli errori di cattiva ortografia.
JH – Ci sono un sacco di giochi che sono totalmente incompresi. Un esempio specifico che ti riguarda è Hercules. L'hai recensito e gli hai dato un buon punteggio. Altre riviste gli hanno dato invece un punteggio molto basso. Non necessariamente questo significa che uno di voi si sbaglia ma solamente voi l'avete trovato divertente e gli altri giornali no. Ciò che piace dipende dal gusto personale. Per questo quelli che sono più in contatto con le persone che comprano i giochi sono molto meglio di quei vecchi giornalisti trentenni che hanno passato questi ultimi anni lavorando in qualche piccolo giornale locale.
CY – È come nel mondo musicale quando un gruppo diventa di moda, come gli Ah-Ha o gli Wham, o prima di loro i Jam. La gente non aveva mai sentito i loro singoli prima che uscisse a comprarli. Li comprarono perché il gruppo era "in". È come coi giochi derivati da film o TV: se ai ragazzi piace la serie o il film, e piace la pubblicità penseranno che sarà un buon gioco. E la maggioranza non avrà letto nessuna recensione e quindi non sa che cosa si appresta a comprare. Non fa differenza. La gente segue i nomi che riconosce.
GP – E questo è male?
CY – Dipende se poi sono contenti dei giochi che comprano. Ma credo che sarebbero più felici se si producesse più software di qualità che schifezze.
GP – Cosa pensi del software di oggi?
CY – C'è questa idea, nel mondo della programmazione elettronica, per la quale tutto deve essere tecnicamente perfetto: tutto deve essere fatto ogni 50mo di secondo, ed essere perfettamente fluido e così via. Sembra che i programmatori si siano dimenticati del gioco vero. Trapdoor è il più bel gioco a cui abbia giocato da anni. Non è particolarmente ben presentato ma è un gioco molto interessante e intellettualmente stimolante.
JH – Alla gente non interessa pensare a dei nuovi concetti di gioco. Con Parallax abbiamo tentato di realizzare un concetto nuovo, ma abbiamo dovuto mantenere la presentazione —senza animazione — e non potevamo metterci nessun elemento nuovo perché non avevamo più memoria. Tutto per gli effetti. Questo non è per dire che Parallax sia un brutto gioco, penso che sia buono così com'è, ma è come se fosse... incompleto.
CY – Avremmo potuto tralasciare tutti quei congegni e inserire più azione, ma non avrebbe venduto così bene. Il software dovrebbe intrattenere e non solo avere della bella grafica o della musica o perfino solo un buon gioco. Dovremmo produrre un pacchetto completo non semplicemente un gioco. I ragazzi pagano per essere intrattenuti, vogliono ridere di un gioco o ridere con lui o divertirsi a giocarlo.
JH – Nelle sale gioco... i ragazzi si piazzano davanti ai vecchi giochi, e ne magnificano la presentazione e non guardano cose nuove. Con Wizball abbiamo cercato di presentare delle idee nuove in modo familiare. Ma se poi avrà successo volevamo fare Wizball con una società che sapesse — lo so che è ipocrita — ma che sapesse dargli una piccola spinta. In modo che potessero venduto bene quello che crediamo essere un gioco decente. Altrimenti si perderà.
CY – Per poter influire bisogna entrare nelle cose. Non puoi influire se stai all'esterno, essendo anarchico. Non funziona. È come in politica: se vuoi cambiare la politica, se vuoi pensare di avere influenza devi entrare in uno dei partiti maggiori.
JH – Una buona presentazione è più importante di un buon gioco. World Cup Carnival era una buona confezione, se siete degli appassionati di calcio era una interessante prelibatezza. Ma di nuovo; se avessimo comprato World Cup Carnival ci avrebbe deluso perché avevamo già Artic Soccer in confezione con altri quattro giochi. Ma il più grande ostacolo al fare cose nuove è rappresentato dalle limitazioni dell'hardware. Alle persone mancano idee perché hanno solo un joystick e una tastiera: e con un joystick e una tastiera non si può fare molto. Prendi per esempio i giochi del calcio: sono tutti una schifezza. Siete limitati dal numero delle mani a disposizione e può diventare molto frustrante. Questo è un buon esempio di come l'hardware limiti il software. Se si potesse collegarsi con dei fili forse succederà in futuro... ma se potessi collegare tanti piccoli elettrodi per individuare gli spasmi nervosi del cervello — o delle mani — potreste avere molte più possibilità di controllo. Si potrebbe arrivare a un concetto di gioco totalmente nuovo.
GP – Ma questa è una lunga strada che si inoltra nel futuro. O no...?
WIZBALL – Dalla Sensible Software un'attrazione di prossima uscita...

Giovedì 4 dicembre

Ho finalmente dato gli ultimi tocchi a *Uridium Plus* e alle versioni americane di *Alleykat* e *Uridium*. Mi ci è voluto un po' di tempo perché ho installato il nuovo sistema anti-cartridge. Dato che questi sistemi vengono usati soprattutto per piratare credo che sia importante perderci del tempo, anche se in effetti non vorrei. Queste cartridge non c'entrano col grandioso schema delle cose: se volete la versione su disco comprate la versione su disco. Se il nastro si rompe fatevelo cambiare. Se l'avete consumato compratene uno nuovo. È come per i dischi.
Tutto ciò non sarebbe necessario se le cartridge venissero numerate una per una, come alcuni modem, e se fosse obbligatoria la loro presenza per poter caricare la copia. Suppongo che le ditte costruttrici non lo facciano perché la gente non spenderebbe 35/50 sterline (70/100 mila lire, ndr) per un copiatore che non si ripaga da solo. Spero in ogni modo di non dover dedicare troppo tempo a proteggere il nuovo gioco perché è solo una noiosa perdita di tempo. Oggi ST (Steve Turner: il capo) ha ordinato due PC compatibili che useremo per programmare. Ciò significa che possiamo scrivere in assembler su queste grosse bestie che hanno un sacco di memoria e sono velocissime e poi possiamo scaricare il programma, attraverso una RS-232, sul C128. Dovrebbero arrivare a metà gennaio.
Nel frattempo ho pensato a come fare il nuovo gioco e ho disegnato un nuovo set di caratteri. Finora ho deciso di inserire solo alcuni elementi che potrebbero però essere scartati, tutti o in parte, in qualsiasi momento. Questa volta non voglio assolutamente avere lo schermo che "scrolla", so che l'ho già detto prima di *Alleykat* ma penso che questa sarà la volta buona. Posso comunque simulare lo "scrolling" con un campo stellato a tre strati che si muove in ogni direzione. Ho già realizzato una ventina di caratteri grafici che si attraggono a formare un nuovo tipo di astronave metallica diversa da quella di *Uridium* e più simile alla grafica atariana dello schermo dei titoli di *Alleykat*.

"... Penso di far muovere circa 32 sprite simultaneamente senza sfarfallii o effetto 'pantaloni filanti'..."

Ho anche realizzato un gigantesco set di caratteri di testo, che si formano anch'essi attraendosi, che usa quasi tutti i 256 caratteri solo per le 40 e rotte lettere e i numeri. Quindi ho fatto un programma in BASIC per cercare i doppioni e compattare il set di caratteri. C'è voluto un secolo ma alla fine sono rimasto con un set di ottanta caratteri: un bel risparmio.
Ho iniziato a pensare a come usare gli sprite: siccome non amo che sullo schermo ci sia del testo che distrae, non ho bisogno di un sistema a raster che divida lo schermo. È molto "in" avere più di otto sprite sullo schermo quindi penso di farne muovere circa 32 simultaneamente, senza sfarfallii o effetto "pantaloni filanti". Mettetevi sulla prima pietra tombale di *Ghosts'n'Goblins* e aspettate un paio di minuti per vedere che effetto intendo! Penso di poter evitare cose di questo genere.

Venerdì 5 dicembre

Sono alle prese con il sistema a trentadue sprite. Deve riasse-

PROCREAZIONE MENTALE

Buone notizie! Ancora una volta la fantasia di Andrew Braybrook ha fatto «centro»... (pausa significativa)... Sì, c'è altra carne al fuoco e nei prossimi mesi sarete testimoni di prima mano delle agonie e delle estasi vissute da Andrew... Dall'idea iniziale alla gestazione fino alla sua nascita. In questa prima puntata strappa-lacrime Andrew lascia da parte la sua materna smania per i codici e si fa prendere dalla depressione pre-natale...

gnare gli sprite ai nuovi oggetti dopo che ha finito di mostrare i vecchi. Ci vuole una divisione a raster molto sofisticata. E a questo punto sorgono dei problemi tipo: "Cosa succede se bisogna assegnare due sprite contemporaneamente?", o "Cosa succede se bisogna visualizzare sulla stessa linea più di otto sprite?" Oppure "Cosa succede se muovo un oggetto mentre lo sta visualizzando?" o "Se usassi diversi colori e modi di visualizzazione degli sprite?". Ho passato gran parte della giornata a scrivere tutte queste cose sulla carta: le ho definite sulla carta, ho realizzato che non avrebbero funzionato, le ho ridefinite e poi "testate" mentalmente. Ora credo di avere un **sistema Mk1** adatto per "testare" l'ipotesi teorica. Sfortunatamente ho bisogno di un mucchio di memoria del 128 per testare queste tre pagine di codice. Devo avere a disposizione fin dall'inizio il set di caratteri, il monitor e le routine di testo. Devo riscrivere le routine di trattamento testo e caratteri grafici con le nuove lettere grandi. Ho anche bisogno di un test per avere lo schermo nella posizione e nel modo giusti, per preservare le variabili del monitor, per accendere gli "interrupt", per ritornare a richiesta al monitor e per la diagnosi: tutto ciò prima ancora di iniziare il lavoro di programmazione vera e propria. Devo anche mettermi a pensare al nome per il gioco, è molto importante trovare il nome giusto, creare la giusta atmosfera e far procedere le cose nel modo giusto. Dopotutto, è molto difficile disegnare uno schermo dei titoli se non si sa cosa metterci!

Lunedì 8 dicembre

Ho passato parte della mattinata a cercare di decifrare il capitolo riguardante la RS-232 del "Programmers Reference Guide". Tutte le decenti velocità di trasferimento in baud hanno la sigla NI.

"Nemmeno Einstein ha mai scritto una formula così complicata come quella a pagina 350!"

Crediamo stia per Non Implementata. Grazie Commodore. Non sto certo ad aspettare che un programma ci metta quattro minuti per compiere un tragitto di 30 cm, quindi ho studiato le velocità di trasferimento ad uso dell'utente... Nemmeno Einstein ha mai scritto una formula così complicata come quella a pagina 350!

Sembra che nella formula la velocità sia data in cicli macchina per bit: non mi sembra molto standard. Perché non lo dicono da qualche parte?

Ho digitato i data dei miei nuovi caratteri giganti in forma compressa (spero). Ho quindi aggiornato la mia biblioteca di "utility". Ora devo decidere la configurazione complessiva della memoria del C64: dove metto i codici? Dove va lo schermo?

Avendo optato per un sistema multi-sprite molte delle routine di gestione degli sprite che avevo usato finora sono inutili. Fino a quando posso usare il mio nuovo sistema per tutto ciò che riguarda gli sprite, dovrei essere a posto.

Martedì 9 dicembre

Ho letto ancora qualcosa sull'RS-232, anche come farlo "dialogare" con i PC compatibili: ora sono ancora più confuso. Serve un connettore a 25 pin, ideale per il trasferimento parallelo ad alta velocità dei data, e indovinate quanti fili si usano? Tre! Geniale!

Ho digitato una parte di codice sufficiente a fare un test per vedere lo schermo, colorarlo, inserire delle scritte e ritornare al monitor. Mi sono dimenticato di non far cancellare lo schermo. È la seconda volta! Il set di caratteri giganti sembra bellissimo, niente errori, tranne che stampa due caratteri inesistenti.

Mi state seguendo? Sì, sono molto pignolo ma sono molto orgoglioso del mio lavoro: nemmeno un pixel fuori posto, neanche una linea di testo non centrata.

Mercoledì 10 dicembre

Oggi ho preso il coraggio a due mani e ho digitato la routine multisprite. Le routine complicate le scrivo sempre prima sulla carta. Questo mi dà il tempo per pensare a tutto ciò che può essere sbagliato e quando inserirò le routine nel computer saranno già in parte corrette. Il risultato è un pezzo di carta veramente disordinato: il tempo di battitura sul computer è così un tempo di "debugging" mentale.

Per iniziare ho fatto partire il test senza sprite: cerchiamo di non essere troppo ambiziosi. Il sistema gira bene quindi d'ora in avanti qualunque intoppo sarà causato dal sistema multi-sprite. Ho definito le posizioni di alcuni sprite sulla matrice, ho attivato uno sprite e... è apparso. Non smetterò mai di meravigliarmi! Ho provato con due sprite... con tre, quattro. Funziona. Proviamo con nove... Entra in gioco il sistema di divisione a raster e riassegna il primo sprite. Funziona. Stupendo! E se provassi con dieci, undici, quindici? Facciamo follie: ventitre! Funziona! Nel complesso un test molto ben riuscito.

Mi sono deciso per un massimo di 32 sprite: lo schermo sembra molto occupato, uno in più avrebbe allungato molto i tempi di apparizione e scorrimento. Ho provato un test di distruzione. Quanto posso avvicinarmi agli sprite prima che qualcosa non funzioni? E che cosa succederà? Un nono sprite può arrivare fino a tre pixel in una fila di otto sprite. Più vicino sparisce. Mi ci è voluto un po' per capire il perché ma ora accetto il ragionamento. La regola numero due del VIC dice: "Non ho cominciato a visualizzare qualcosa dall'inizio, quindi non lo visualizzerò per niente". Questo si applica a sprite e caratteri e rende veramente difficile lo scrolling verticale (come quello usato in *Paradroid*).

Giovedì 11 dicembre

Avendo il set di caratteri giganti in tutto il suo splendore grafico, ho iniziato a pensare ad un gioco sulla falsariga di *Paradroid*: forse come parte del nuovo gioco. Ho deciso che mi piacerebbe vedere in questo stile anche *Paradroid* quindi ho tirato fuori i suoi codici sorgente. Ci è voluto un mucchio di tempo perché ho iniziato a pensare a tutti i tipi di "Cosa succede se...?" e mi sono fatto otto ore e mezzo di assembler. A un certo punto sono riuscito a far girare *Paradroid* a 50 cicli-gioco al secondo (tre volte più veloce del normale), la stessa velocità di *Uridium*. Mi ci è voluto un po' per familiarizzare con la configurazione della memoria perché raramente è lo stessa per due giochi consecutivi.

"Il mio disk drive ha 'grattato' due volte e mi ha rovinato, proprio alla fine, due routine assemblate. Ma AB non si impressiona"

Mi sono portato a casa *Paradroid* per lavorarci un po' sopra. Il mio disk drive ha "grattato" due volte e mi ha rovinato, proprio alla fine, due routine assemblate. Ma AB non si impressiona. Quando carica, la lucina rossa lampeggia un po', ma funziona lo stesso. Non bisogna fidarsi però...

Venerdì 12 dicembre

Ho passato quasi tutta la giornata a ridisegnare la grafica di *Paradroid* nel nuovo stile. Avendo corretto la matrice dei colori, che mostra la più grottesca selezione di grigi che qualcuno abbia mai visto dopo quella del Dragon 32, il gioco assume nuove prospettive. È un peccato che sia troppo tardi per usarla nella doppia confezione natalizia ma fa lo stesso: farò in modo che il mio prossimo gioco mostri i miglioramenti grafici. Dopo tutto l'obiettivo di questo esperimento era valutare correttamente la nuova grafica.

Sabato 13 dicembre

Ho completato il lavoro sulla nuova grafica così come è inserito in *Paradroid*. È molto bella e conferma che la nuova grafica funziona, anche se è sempre più difficile trovare uno schema colore che vada bene. Rappresenta un passo avanti nei confronti dello stile *Paradroid/Uridium* ma mantiene quello scintillante "look" metallico.

Lunedì 15 e Martedì 16 dicembre

Sono andato a Zzap! per la festa natalizia della Newsfield. Ho guardato alcuni notabili consumare delle stupide bevande carissime e in generale mi sono divertito. Stavros Fasoulas e io abbiamo deciso che i testi ridefinibili sono una menata e abbiamo cercato di trovare il nome dell'unico possessore di un Commodore senza joystick: dovrebbe essere facile visto che è l'unico che giocherà ancora a *The Sentinel*.

Mercoledì 17 dicembre

Ho deciso di perfezionare il sistema multi-sprite e farlo girare come più o meno girerà nella versione finale. È necessario lavorare alternativamente su due matrici: mentre gli "interrupt" rilevano le posizioni degli sprite da una matrice e li visualizzano, il programma principale calcola la posizione successiva sull'altra matrice... Mi sembra il minimo. L'ho acceso e mi è apparso lo schermo bianco. Non è possibile tornare al monitor. Il programma sembra intatto ma gli "interrupt" non girano più. Non capisco perché: non li ho modificati molto.

Giovedì 18 dicembre

Ho trovato un errore nel sistema di assegnazione degli sprite, il che significa che cercava di aggiornare la posizione di uno sprite a tante cifre. Sono comunque più di otto e quindi alcuni importanti registri video si sono guastati. Ne è venuto fuori, tra le altre cose, uno schermo vuoto.
Ho cercato di farlo girare muovendo degli sprite sullo schermo, ma sembra che una routine che mette gli oggetti nella sequenza giusta per poi assegnare gli sprite non faccia bene il suo lavoro: come in *Commando* lo schermo sfarfalla ogni tot secondi e gli oggetti scompaiono. Ma, a differenza di *Commando*, questo "bug" verrà aggiustato.
Sto ancora pensando a come far funzionare gli oggetti con più matrici. Ho "n" elementi, ad alcuni dei quali verranno assegnati degli sprite perché sono nello schermo o vicini ad esso, che saranno inseriti in una o due matrici alternate. La matrice attiva viene copiata parzialmente su un'altra matrice per essere visualizzata ogni 50 secondi, quindi si scambia di posto con la matrice passiva per i 50 secondi successivi. Non vi sorprenderà sapere che coordinare tutto ciò mi fa venire un bel mal di testa!
Per le astronavi voglio usare dei vettori polari, non vettori X-Y di movimento. Pensò che così i movimenti saranno più realistici. Potrei usare dei "bradianti", che vuol dire incasinare i radianti così da avere 256 gradi in un cerchio anziché 360. Per ulteriori informazioni sui "bradianti" chiedere a Gary Liddon.

Venerdì 19 dicembre

L'aggiornamento continuo di tutti questi oggetti sembra richiedere molto tempo di elaborazione. Ho solo il tempo di aggiornare 22 semplici oggetti in movimento ogni 1/50 di secondo. Devo rendere il programma più efficiente per fargli fare più di così.
Sono riuscito a far fluttuare allegramente dei quadrati di diverso colore sullo schermo e sembra molto pieno. Ho riarrangiato alcune istruzioni per far smettere lo sfarfallio.

Lunedì 22 dicembre

Ho eliminato gli ultimi sfarfallii e rifinito la routine di gestione degli oggetti. Posso gestire senza problemi solo 24 oggetti. Forse dovrò aggiornare gli oggetti ogni 1/25 di secondo. Devo provare.
Ho scarabocchiato qualche nota su vettori polari. Non sono lontani cugini degli orsi polari, ma un modo di rappresentare il movimento in termini di angolo e velocità piuttosto che in termini di velocità X e velocità Y, come ho sempre fatto. Con quest'ultimo metodo si ottiene un movimento diagonale innaturale. Userò ugualmente le coordinate X e Y per registrare le posizioni, ma avrò una gigantesca tavola dei seni per andare a leggere le velocità di movimento angolare. Calcolarli sarebbe troppo lento. Steve Turner vuol far notare che non nutre molta speranza al proposito. Vuole solo poter dire tra un paio di mesi "Te l'avevo detto"!

Martedì 23 dicembre

Mi sto rilassando per Natale. Ho partecipato al pranzo di Natale della ditta, che è stato molto carino. Ho cercato di far parlare il C64 con lo Spectrum via RS-232, ma non si ascoltavano.

Mercoledì 24 dicembre

Il premio "Fatti avanti cretino!" di questo mese va all'inventore della RS-232: lo standard che non ha standard. Se avete un costoso connettore a 25 pin ne usate solo otto. Se usate un 8 pin non potete prevedere future espansioni. Con alcuni apparecchi si usano prese con altri spinotti, così avrete bisogno di avere qualunque connettore. A coronare il tutto, lo Spectrum ha il suo proprio standard di connessione a quattro pin! La scarsa documentazione sull'argomento fa pensare che nessuno ci capisca veramente qualcosa. Qualcuno sa come collegare un Opus PC-II a un C64 tramite collegamento dati parallelo?

"Qualcuno sa come collegare un Opus PC-II a un C64 tramite collegamento dati parallelo?

Lunedì 5 gennaio

Ho dormito troppo perché non ero più abituato a svegliarmi prima di mezzogiorno. Ho discusso a lungo con ST sui difetti dell'RS-232 e poi ho deciso di lasciarla perdere. Ho esaminato le specifiche dell'interfaccia centronics e le ho comparate con le specifiche della porta utente del C64. Mi sembrano abbastanza simili: ed è parallela! Un intero byte alla volta! Mica male!
Da tutto ciò che abbiamo letto sembra proprio che sia possibile collegare i due. Perché quest'idea ci è stata nascosta? perché fanno tutti un gran parlare dell'RS-232 visto che non funziona?
Ho rivisto le mie idee sull'ordinamento degli sprite dopo una discussione con Paul Hughes e Gary Liddon. Riuscirò a muovere 32 sprite e mi rimarrà ancora un mucchio di tempo. Proverò prima ad ordinarli più rapidamente, e se questo non li accelera a sufficienza devo ripensare l'intero sistema

Martedì 6 gennaio

Ho trafficato ancora un po' con la nuova routine di ordinamento. Ho trovato un paio di errori SBS: l'onnipresente "Schermo Bianco e Stop". Finalmente ho capito qual è la causa, ma continuo a non capire perchè lo fa! Scombina l'ordinamento degli sprite e li fa sfarfallare occasionalmente. Bleah. La vecchia materia grigia frigge quando uno ha una lista di puntatori che indicano altri puntatori della stessa lista e altre matrici. Leggendo quello che ho appena scritto capisco dove ho sbagliato. Tutto questo ordinamento per coordinate Y viene rovinato dalla foutine finale di estrazioni che rimette tutto in disordine (!). Geniale!

Mercoledì 7 gennaio

Sono stato sveglio fino alle due di notte a trafficare con l'ordinatore di sprite. Finalmente sono riuscito a fargli visualizzare 32 sprite contemporaneamente sullo schermo, ma solo a patto che il primo appaia sullo schermo per ultimo. Molto strano. Sfortunatamente non rimane tempo per fare altro, cioè per far girare il gioco.

Alle undici di 'sta mattina ho ricevuto una telefonata con tutte le risposte. "Perché non provi a fare così..." sono state parole di saggezza. Alla fine ho capito cosa stava succedendo: il mio ordinamento logico a catena non funziona!

Ho riordinato il programma più volte dopo essermi reso conto che il primo metodo era veramente stupido. Sovrapponeva una matrice nuova ad una matrice vecchia che gli interrupt continuavano a cercare di leggere! Questa è la causa di ciò che l'IBM chiama "risultati imprevedibili". Personalmente trovo che i risultati siano assolutamente prevedibili: va tutto storto!

Ora ho i miei 32 sprite che guizzano per lo schermo: sembra un "Asteroids" astratto. Mi è avanzato del tempo e ne sono molto felice. Ottimizzando un po' di più dovrei guadagnare ancora un po' e potrò iniziare a lavorare al sistema di fondali mobili.

Giovedì 8 gennaio

Sono andato al pranzo di capodanno della Hewson a Piccadilly e ho incontrato alcuni giornalisti. Ho passato il resto della giornata a visitare un paio di sale gioco londinesi per vedere cosa c'è di nuovo nelle macchine "vere". Ci sono alcuni giochi bellissimi con una grafica stupenda come *Slapfight*, *XX Mission* e *Salamander*. Ci viene da piangere a vedere che cosa possono fare queste macchine. Ho visto il nuovo gioco di guida con sedile idraulico che probabilmente ha lo stesso chip video di *Space Harrier*. Crea un'atmosfera molto convincente, usando soprattutto sprite giganti. Il "gap" tra la tecnologia arcade e la tecnologia dei computer domestici sta aumentando.

Venerdì 9 gennaio

È arrivato il nostro nuovo Opus PC compatibile! ST ne ha uno e sta provando dei programmi. Sono abbastanza grossi e hanno una ventola piuttosto rumorosa per il raffreddamento. Prima di poterci lavorare bisogna leggersi un mucchio di roba. Per quanto riguarda il gioco, ho ottimizzato il codice degli sprite e tutto scorre con morbidezza senza scatti apparenti.

Lunedì 12 gennaio

Ha nevicato. per fortuna ho i miei dischetti di lavoro a casa così posso andare avanti, senza i miei appunti però. Beh, che posso farci? Ho fatto una bella pensata sugli sprite per accelerare ancora un po' le cose. Il mio sistema attuale determina posizione, colore, immagine e modo dello sprite sia in alta risuluzione che in funzione multicolori. Ogni sprite avrà sempre lo stesso modo e, di solito, lo stesso colore. Non è quindi necessario che la routine che muove gli oggetti si preoccupi del colore e del modo: le routine di visualizzazione possono prendere queste informazioni da una matrice. Se un oggetto deve cambiare di colore posso aggiornare questa matrice.

Martedì 13 gennaio

Nevica ancora. E io non ho ancora disegnato nessuno degli sprite di cui ho bisogno: non sono nemmeno sicuro di cosa ho bisogno! Voglio star lontano da astronavi e robot dato che nell'ultimo anno sono stati utilizzati fino alla morte sul 64.

Mi sono trastullato a lungo con lo sprite editor. So cosa voglio ma non riesco a disegnarlo. L'editor non soddisfa le mie esigenze per questo gioco: e cioè un colore diverso per ciascun sprite, anche se così è difficile controllare l'animazione.

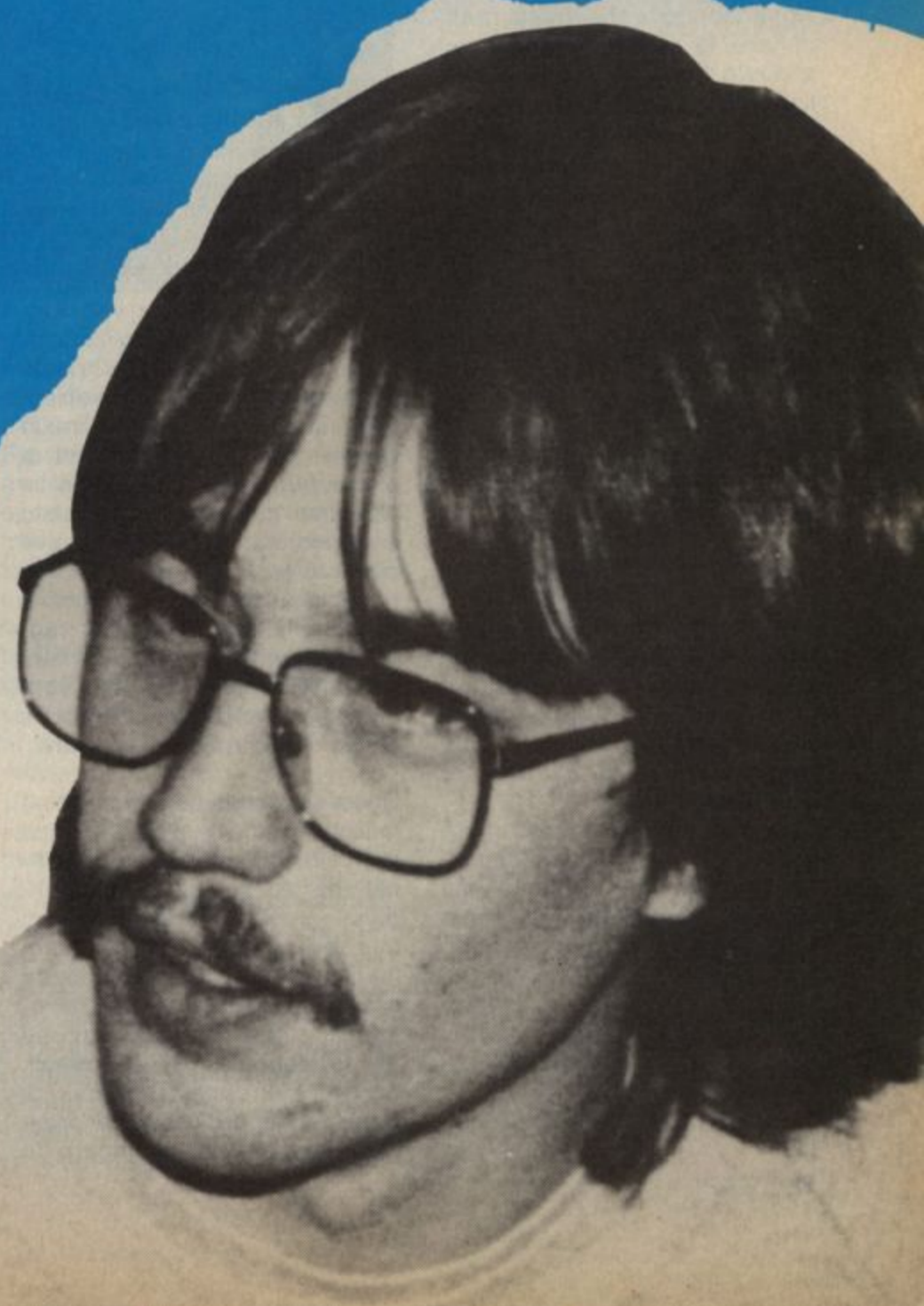
Mercoledì 14 gennaio

Devo pensare al fondale. Anche qui so cosa voglio, ma devo pensare a un fondale diverso e plausibile. Visto che, a quanto ne so, questo sistema di visualizzazione non è mai stato usato, non so nemmeno se il programma funzionerà! Se proseguo ci vorranno due o tre mesi prima di sapere se funzionerà o no! Devo pensarci di più e magari parlare con qualcuno.

Giovedì 15 gennaio

Ho avuto la brillante idea di usare uno schermo "bit-map" per ottenere più colori: tre colori indipendenti per ciascun quadrato di 4x8 pixel. È attraente ma costa 9K dei 16K video. Rimangono 7K per gli sprite, o 112 immagini. Nel modo "caratteri" userei solo 3K lasciandone 13 per gli sprite, o 208 immagini. Ho veramente bisogno dei colori in più? Sembra che debba farne a meno.

ST mi ha telefonato tutto contento dicendo che lo Spectrum e il C64 ora dialogano tra loro: a due vie, in parallelo e con affidabilità! È di buon augurio per la connessione dell'Opus con la macchina scelta. Ciao Ciao RS-232...

Continua...
Riusciranno Andrew e Steve a far sì che il loro 64 conversi liberamente con un Opus? O sono entrambi muti? Lo saprete il mese prossimo...

COIN-OP

XAIN'D SLEENA
(TECHNOS JAPAN 1986)

La nostra abilità di esploratori di ogni angolo dell'universo, alla caccia di ogni forma di alieni, ci procura dei compiti sempre più ardui: dopo aver dovuto "disinfestare" i sei pianeti di GET STAR, tanto per fare un esempio, dobbiamo ora vestire i panni di ZAIN, a cui è stata affidata l'enorme responsabilità di difendere un altro gruppo di pianeti dall'invasione dell'"Impero".

A differenza di quanto accadeva nel succitato videogioco della TAITO, in SLEENA (come viene chiamato più brevemente dagli "addetti ai lavori") si può addirittura scegliere su quale pianeta iniziare la nostra missione, posizionando, nella schermata preliminare, la nostra astronave sul simbolo di uno dei cinque pianeti da salvare. A questo punto, dopo un breve viaggio di avvicinamento, la nostra astronave giunge al pianeta prescelto e deposita al suolo il nostro indomito XAIN, che possiamo guidare con un joystick a otto posizioni e due pulsanti: il primo serve per saltare (con l'opportunità di fare dei salti molto più alti premendo due volte di seguito il pulsante) e l'altro per sparare ogni tipo di proiettili, ottenibili raccogliendo le "P" lasciate da alcuni nemici colpiti.
A proposito dei nemici, i più pericolosi non sono quelli in carne ed ossa: se vogliamo salvare la pelle dobbiamo considerare innanzi tutto il tempo entro cui dobbiamo liberare il pianeta e poi la nostra linea di energia (DAMAGE GAGE), che si assottiglia per ogni colpo inflittoci dai diversi avversari.
Ogni pianeta ha una struttura propria e alcuni abitanti, alquanto inospitali, tipici, ma tutti sono suddivisi in due fasi: la prima parte si svolge sul suolo del pianeta stesso e culmina con un combattimento con uno degli ormai immancabili mostri finali, il quale, anche se non ha una linea di energia evidente, richiede un nugolo di colpi per essere abbattuto.

Finita la prima fase, XAIN risale sulla sua stronave e deve affrontare un combattimento nello spazio contro una manciata di astronavi aliene, che anche se sbucano da ogni parte dello schermo, non sono impegnative più di tanto; in questa fase i due pulsanti assumono entrambi la funzione di fuoco: uno dà un raggio laser dritto e ripetitivo, mentre l'altro lancia tre palle a raggiera, che si devono esaurire prima di poterne lanciare altre.

Questa seconda fase è molto simile per tutti i pianeti e l'unico pericolo viene dalle astronavi finali, perché se non vengono eliminate subito ci lanciano contro una serie di palle a ricerca automatica, che vengono alla nostra caccia seguendo i nostri movimenti; state comunque pronti anche dopo queste astronavi, perché potrebbe capitarvi di fronte all'improvviso l'enorme astronave madre dell'Impero, la cui distruzione vi frutterà ben 100.000 punti!

Diamo quindi una rapida occhiata ai vari pianeti, considerandoli in ordine e difficoltà crescente.

Sul primo, CLEEMALT SOA, facciamo conoscenza con i nemici di base, che ci perseguiteranno praticamente durante tutto il gioco: la "fanteria", abbastanza lenta e che ci spara qualche raro colpo, qualche nemico motorizzato e alcuni dotati addirittura di dischi volanti; ma i più infidi sono sicuramente i "robot", che richiedono un numero indefinito di colpi per disintegrarsi, e ancor di più gli "spadaccini blu", fatali al minimo contatto.

CLEEDOS SOA si svolge in uno strano deserto, con delle buche piene di sabbie mobili che nascondono vermi giganteschi e con uno strano tempo popolato da seguaci del KKK, nel quale dobbiamo eliminare una gigantesca testa mascherata.

LAGTO SOA è ambientato in una foresta probabilmente contaminata da radiazioni atomiche, viste le proporzioni dei giganteschi insetti che sbucano fuori da ogni tronco cavo; alla fine del cammino dobbiamo affrontare un gigantesco dinosauro marino.
Su GUWLD SOA i pericoli maggiori sono rappresentati da pseudo-fenomeni naturali, quali i geyser intermittenti blu o arancioni e le roccie cadenti. L'ultimo pianeta, KWORAL SOA, è forse il più appariscente graficamente, svolgendosi nei fondali marini, con una moltitudine di strane creature acquatiche.
Ma sarà veramente questo l'ultimo pianeta?
Vi diciamo solo che questo videogioco purtroppo appartiene alla categoria degli "END GAME", cioè non va avanti ripetendo un ciclo, ma ha una fine. A voi scoprirla e raccogliere il relativo bonus finale di 500.000 punti!

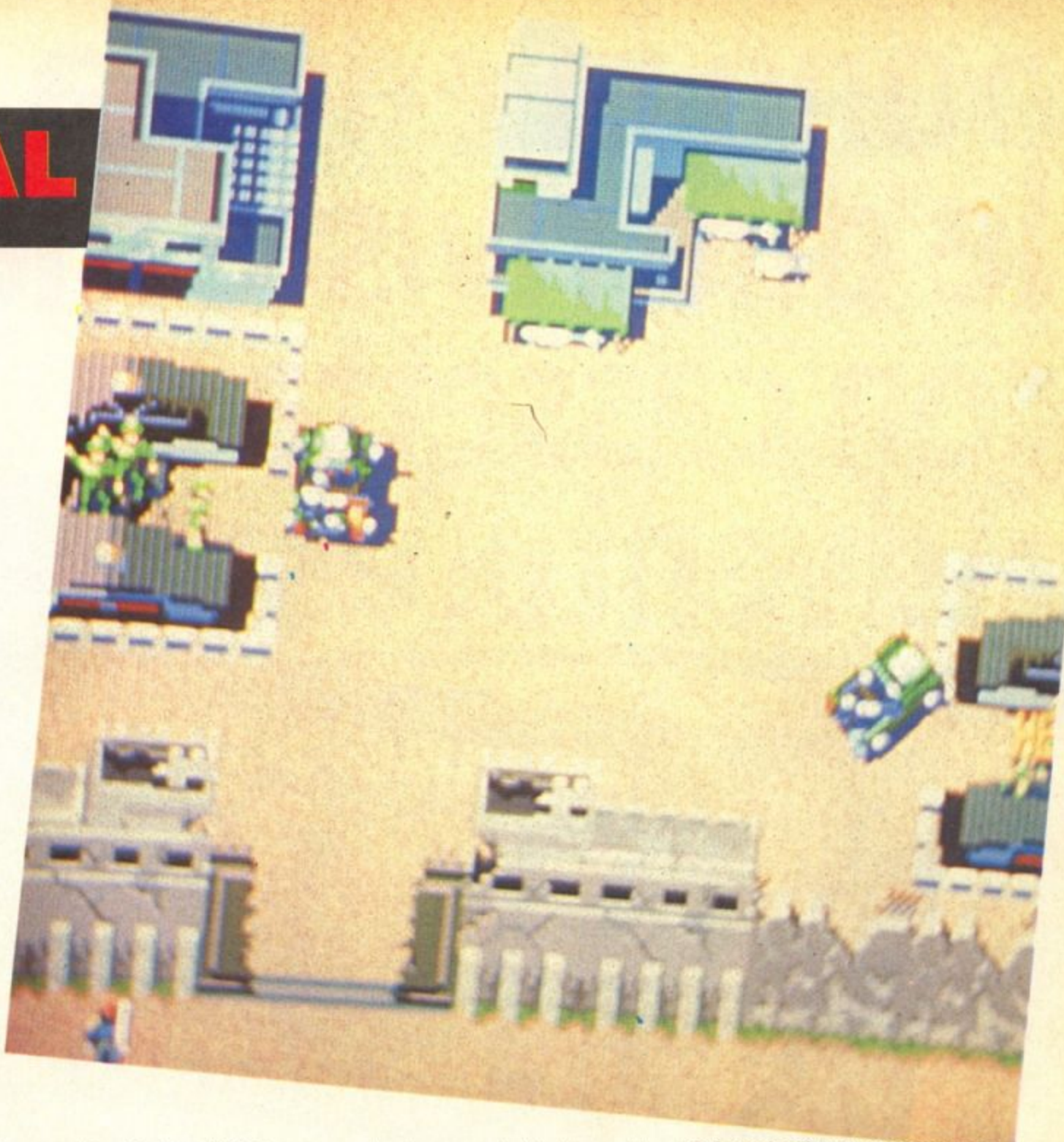
JACKAL
(KONAMI 1986/87)

Arrivano i nostri!
Sulla falsariga di quanto accadeva all'inizio di COMMANDO, anche in JACKAL, ennesima videogioco di guerra terrestre, abbiamo un po' introduzione del gioco spettacolare: due elicotteri arrivano sulla zona di combattimento e depositano una Jeep; subito dopo passa un cacciabombardiere che lancia due indomiti parà che salgono subito sulla jeep stessa, uno al volante e l'altro addetto all'artiglieria.
A proposito di quest'ultima, bisogna notare una piccola incongruenza, almeno sui modelli che abbiamo avuto modo di provare: abbiamo infatti a disposizione due pulsanti, uno per lanciare le bombe (la cui potenza si può incrementare durante il gioco) nella direzione in cui si muove in quel momento la nostra jeep, mentre l'altro comanda una mitragliatrice che spara sempre e solamente dritto in avanti, ma se si fa caso ai brevi scorci di presentazione del gioco, si può notare che la mitragliatrice dovrebbe sparare anche in diagonale!
Dipenderà da un ripensamento o da un errore dei programmatori o sarà una "modifica" fatta da importatori, distributori o noleggiatori vari? Comunque, tralasciando questo mistero, che probabilmente rimarrà tale in eterno, possiamo senz'altro altro dire che l'artiglieria è la parte più importante di questo gioco, perché la nostra jeep è piuttosto ingombrante e lenta e non ha possibilità di improvvise accelerazioni, disponendo di una sola velocità uniforme, anche se per fortuna può anche fermarsi e rimanere immobile per tutto il tempo che vuole.
Quindi, dato che basta un qualsiasi colpo sparato dai nemici, anche dagli apparentemente innocui soldatini in miniatura (in realtà armati di un potente bazooka), per far saltare in aria la nostra jeep, è indispensabile conoscere alla perfezione il luogo del combattimento, così da poter raggiungere in breve tempo la massima potenzialità di fuoco possibile. "Cosa c'entra il percorso con le nostri armi?" Direte voi.
C'entra perché per incrementare la potenza delle nostre bombe dobbiamo colpire alcune case ben precise, poste sempre nel medesimo punto lungo il percorso, dalle quali uscirà un nostro commilitone, che richiamerà la nostra attenzione con una gigantesca scritta di aiuto (HELP): se lo prenderemo subito a bordo della nostra jeep, prima cioè che cominici a vagare per il campo i battaglia, fino a scomparire, otterremo prima un missile molto più veloce della granata iniziale, poi un missile con un doppio colpo laterale nel punto dove scoppia ed infine un missile con un colpo finale quadruplo in diagonale; da questo momento tutti gli omini che ci dovrebbero incrementre il colpo ci danno "solo" punti (ben 10.000 alla volta9.

Bisogna quindi cercare di raggiungere il più presto possibile la massima potenza di fuoco sia perché così si può avere qualche speranza di sopravvivere nelle fasi più avanzate, nelle quali siamo letteralmente circondati da nemici di ogni tipo, sia perché si può incrementare notevolmente il nostro punteggio, visto che normalmente si avanza di 100 o 200 punti per ogni nemico morto.

Altro motivo per cui bisogna conoscere perfettamente il percorso: questo è suddiviso in diverse aree, alla fine delle quali si trova una piazzuola contraddistinta da un numero crescente (1, 2, 3, ecc.), dove c'è un elicottero di salvatagigo che aspetta che la nostra jeep scarichi gli uomini che è riuscita a salvare raccogliendoli lungo il percorso, anche da altre case dove c'erano più omini, che però non incrementano la nostra artiglieria.

E dato che per gli omini scaricati consecutivamente, cioè senza interruzioni, si ottengono in successione 100, 200, 400, 1,000, 2.000, 5.000, 10.000 e 20.000 punti e che una volta raggiunto il numero massimo di soldati trasportabili, indicato da un apposito riquadro a fondo schermo (otto, esclusi i due paracadutati all'inizio), non ne possiamo caricare più (compare infatti la scritta FULL), è evidente che bisogna calcolare alla perfezione quali soldati caricare e quali lasciare al loro destino se si vuole ottimizzare il nostro punteggio, stando pronti ad eventuali modifiche nel caso di un "incidente di percorso".

Se veniamo colpiti e perdiamo una jeep, per fortuna non veniamo penalizzati troppo pesantemente: infatti le bombe scalano solo di un valore (cioè se avevamo i missili con il doppio colpo, ci rimarà il missile semplice) e gli omini che avevamo a bordo vagano quasi tutti nella zona dove siamo stati colpiti, dandoci così modo di recuperarli senza troppi problemi.
Per finire diamo un'occhiata veloce ai nostri amici: all'inizio ci insidiano solamente un manipolo di soldatini muniti di bazooka e qualche mitragliatrice fissa, ma ben presto entra in azione tutto l'arsenale nemico, dotato di carri armati, navi, elicotteri, aerei, senza dimenticare certe trappole, quali le mine nascoste sottoterra e i pezzi di antiche colonne greche, che ci rotolano addosso all'improvviso.
Ma forse il pericolo maggiore è costituito dalle jeep nemiche, che si gettano contro la nostra come dei kamikaze, comparendo di tanto in tanto durante il gioco, ma che vi piomberanno addosso in gruppo se tenterete di fermarvi per troppo tempo nella stessa zona, credendo di poter fare punti senza correre rischi.
Ultimo particolare, ormai caratteristico dei videogiochi dell'ultima generazione: si può giocare in doppio contemporaneamente e si può continuare la partita all'infinito, introducendo altri gettoni, almeno fino a quando non si arriva all'ultima fase; purtroppo però anche il punteggio continua, impedendo così di riconoscere i record autentici, ottenuti con un solo gettone.

Sono in edicola le due riviste mensili con cassetta di Adventures TUTTE IN ITALIANO

AVVENTURE TUTTE IN ITALIANO

EXPLORER

TRE PER C64/128
E TRE PER MSX

N° 4
FEBBRAIO 1987
L. 10.000

CBM 64/128
e
MSX

non perdetele!

Adventure

Una completa guida mensile curata dall'"ormai famoso" Mago Merlino che tutti coloro che preferiscono digitare comandi piuttosto che dimenare joystick.

MANDRAGORE

Infogrames, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, solo tastiera. Per C64, Spectrum, MSX.

Diversi miei colleghi giocano da tempo con i giochi della serie **Ultima** di Lord British. Questi giochi consentono di creare dei personaggi con valori definibili di destrezza, esperienza, forza, ecc., secondo la solita ricetta dei giochi di ruolo, e di girovagare per il mondo del gioco raccogliendo tesori, sconfiggendo mostri e, in genere, divertendosi. L'ultimo della serie, **Ultima IV**, è un programma molto complesso con un mondo vastissimo da esplorare e numerose opzioni di gioco.

Sfortunatamente è molto caro.

Oggi però la francese Infogrames offre un prodotto simile ad un prezzo abbordabile.

Mandragore non è complesso come **Ultima IV**, ma è comunque un buon tentativo. Potete definire la vostra squadra costruendo i personaggi e salvandoli su disco oppure caricare una vecchia squadra od usare quella che crea per voi il computer. Una squadra è composta di quattro personaggi, a ciascuno dei quali dovete assegnare diversi valori di forza, intelligenza, saggezza, costituzione fisica e destrezza.

Dovete anche definire la loro appartenenza anche se non ho potuto scoprire che effetto ciò ha sul gioco.

Potete inoltre definire sesso, nome, colore (per lo schermo o i membri della squadra) e occupazione dei personaggi, nonché scegliere tra cinque razze: Nani, Elfi, Orchi, Hobbit e Umani.

Una volta che avete deciso la composizione della vostra squadra vi portate nello schermo-mappa principale, che mostra foreste, fiumi, montagne e via dicendo con grafica a quadratini un pò grezza. Premendo N, S, E e W si muove il "paesaggio" che circonda la singola figura rappresentante la vostra squadra. In qualunque momento potete essere attaccati da mostri di vario genere e quando ciò avviene lo schermo cambia e appare un primo piano dell'azione, che mostra i diversi membri della squadra, raffigurati piuttosto grossolanamente, attorniati dai mostri che occasionalmente attaccano uno dei vostri sfortunati compagni.

A volte potete incontrare un

"Chateau" (beh, è un gioco francese) o un Villaggio. Posizionando il vostro personaggio-squadra sopra il simbolo e poi premendo C o V "entrerete" nel suddetto luogo e di nuovo lo schermo cambierà per visualizzare i vostri quattro personaggi e le varie uscite disponibili.
L'obiettivo del gioco è esplorare i "Chateaux" e scorprirne i segreti. Così facendo entrerete in possesso di tesori che potrete poi vendere nei villaggi. Questo vi consente di comprare merci e soprattutto cibo, dato che ne avrete bisogno in gran quantità per restare in vita e mantenere la vostra migliore forma.
In Inghilterra, **Mandragore** ha fatto sensazione, principalmente perché è francese ed è uno dei primi grossi successi francesi in U.K. Ha alcune caratteristiche interessanti, tra cui della musica mentre giocate e personaggi animati che sfarfallano sullo schermo mentre cercano di aprire porte o prendere oggetti. Ci sono inoltre ventinove diversi comandi, che vanno da LOOK a HYPNOTIZE. Il Mago ha guardato da tutte le parti ma non è mai riuscito ad ipnotizzare nessuno, anzi, una volta è addirittura morto cercando di farlo..
Nonostante queste caratteristiche, la grafica è un pò rozza, gli obiettivi non sono poi così interessanti e l'intero concetto del gioco è più ambizioso che efficace. Ad ogni modo non si può negare che i giochi di ruolo e di creazione di personaggi hanno il loro fascino. Una volta che avete definito un personaggio e lo avete guidato attraverso situazioni pericolose vi ci affezionate: per cui quando Doobry il Nano (o chi per lui) cade stecchito vi spunta una piccola lacrima...
... OK, non succede niente del genere, ma il punto è che C'È qualcosa di leggermente sentimentale e coinvolgente in questo tipo di giochi. È questo che gli conferisce un certo fascino, ma non aspettatevi una grafica eccezionale e una struttura di gioco ultra complessa perché ne resterete delusi.

Atmosfera 55%
Interazione 50%
Longevità 68%
Rapporto Qualità/prezzo 65%
Giudizio Globale 65%

VERA CRUZ

Infogrames, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000. Per C64, Spectrum, MSX.

L'8 agosto di un anno incerto (sulla scatola c'è scritto '85, nel foglietto d'istruzioni '86, ndr) il corpo di una donna giovane ed attraente viene trovato privo di vita sul pavimento del suo appartamento. La donna, il cui nome è Vera Cruz, è una nota prostituta più volte arrestata per adescamento.
Causa della morte: un colpo di pistola al cuore. Vicino alla sua mano destra giace una pistola, un biglietto d'addio autografo viene trovato su un cassettone: tutto sembra indicare che si tratti di suicidio. Ma qualcosa non quadra, potrebbe benissimo trattarsi di un omicidio.
Sta a voi scoprirlo vestendo i panni del detective Sergeant della Squadra Omicidi di Saint Etienne. Siete appena stato assegnato al vostro nuovo reparto e già vi trovate a dover risolvere un caso complesso, un caso che la stampa ha battezzato "L'affare Vera Cruz".
Il gioco si divide in due parti distinte. Nella prima dovete effettuare un sopralluogo sul luogo del delitto. Il corpo inanimato di Vera giace steso sul pavimento nel mezzo della stanza. Diversi òggetti sono sparsi qui e là, ma non dovete toccare né spostare niente. Potete però fare fotografie dei vari oggetti trovati, usando i tasti cursore per spostare una specie di "obiettivo quadrato" per tutto lo schermo. Una volta che avete inquadrato l'oggetto desiderato premete il tasto F7 per fare la foto. Fate attenzione però perché alcune cose sono nascoste alla vista: riuscirete a trovarle soltanto se condurrete la ricerca coscienziosamente.
Una volta che riterrete di aver terminato, potete premere il tasto F1 e passare al caricamento della seconda parte: il gioco vero e proprio.
In questa seconda parte sedete idealmente allo schermo di un videoterminale (ma anche fisicamente visto che siete davanti al vostro computer), collegato alla rete computerizzata "Diamante" della polizia di Stato francese. Dopo aver steso un verbale nel quale indicherete tutti (e che siano tutti) gli oggetti ritrovati e fotografati sul luogo del delitto potrete, utilizzando questo sofisticato sistema, comunicare (usando l'opzione MESSAGE) con prefetture, uffici giudiziari, carceri e altri commissariati.
Qualunque messaggio deve includere il codice e la città dell'ufficio a cui è destinato.

La stesura dei messaggi deve essere telegrafica e formulata in modo preciso, a seconda dell'ufficio a cui ci si rivolge. Ad esempio, se richiedete informazioni ad un'altra squadra omicidi dovete formulare la domanda in questa forma: INFORMATION ON 'XXX' AFFAIR; se si tratta di una Prefettura la forma è: IDENTIFICATION N. 1111 AA 42 (alle prefetture si chiede il nome del proprietario di un'automobile); nel caso di un carcere la forma sarà: INFORMATION ON DETAINEE 'XXX'.
Potete anche usare metodi di Indagine tradizionali come ascoltare deposizioni (opzione STATEMENT), confrontare prove o alibi con i fatti raccolti durante l'indagine (COMPARISON), interpellare la "scientifica" (EXAMINATION) e, infine, arrestare il presunto colpevole (ARREST). Fate però attenzione a non abusare della vostra autorità: assicuratevi di avere le prove per giustificare l'arresto. Spiegare come funziona il gioco è una cosa, risolverlo è un'altra. Il caso sembra infatti difficile, roba da Tenente Colombo, tanto per intenderci.
Ottenere informazioni dai vari uffici collegati non è facile e capita spesso di dover rivolgere la stessa richiesta almeno sei volte (cioè agli uffici delle sei località principali) per sentirsi rispondere che non sanno niente.
Forse c'è un "collo di bottiglia" iniziale che impedisce di fare rapidi progressi fino a che

non si è scoperto un certo numero di cose.
Per quel poco che l'ho giocato (e per quel poco che ho scoperto) mi è sembrato un buon gioco. Non è un adventure vero e proprio (è simile, nella simulazione di un terminale collegato ad una rete, al vecchio System 15000), ma sembra in grado di entusiasmare anche i più incalliti tra gli amanti di "gialli elettronici".
Ovviamente, solo a gioco risolto si potrà sapere se la logica è stringente e quindi se è possibile, attraverso un ragionamento, risovere il caso, ma per ora dobbiamo concedere alla Infogrames il beneficio del dubbio.
Quello che posso dire al momento attuale è che si tratta di una buona idea implementata maluccio.
L'inserimento delle richieste tramite terminale ai vari uffici è piuttosto laboriosa: avrebbero dovuto creare un mini-word processor all'interno del programma per facilitare le operazioni noiose e ripetitive di invio messaggi oppure consentire di rivolgere la stessa richiesta a tutti gli uffici senza doverla riscrivere ogni volta. Altrettanto dicasi delle possibilità di indagine più tradizionali: all'Inizio non si capisce bene come usarle e il manuale non è di gran aiuto.
Vera Cruz poteva essere un gioco Caldo se fosse stato progettato con più attenzione a certi dettagli: mi piacerebbe vedere la versione francese (se comprendessi la lingua!) per capire se certi difetti sono dovuti alla traduzione in inglese del programma o se sono "peccati originali". Ciò nonostante merita di essere preso in considerazione perché è una variazione interessante (anche se non del tutto originale) sul tema dei giochi polizieschi.

Atmosfera 90%
Interazione 58%
Longevità 75%
Rapporto qualità/prezzo 71%
Giudizio Globale 77%

DE BELLO DOOM-DARKICO

Capitolo 2: La mia strategia

FASE 1

All'inizio, Luxor si trova con Rorthron al Cancello di Varenorn. Tarithel si trova nella Foresta di Fangrim, vicino alle Pianure di Varangrard. Sharet parte invece dal Palazzo di Varangriel, da dove muove alla ricerca di alleati. Morkim, infine, è prigioniero nelle Pianure di Anvoril. Tutti gli altri personaggi si trovano nelle loro città o fortezze.
Nella prima fase ho mosso Luxor e Rorthron alla ricerca di alleati barbari da arruolare. Ho mandato Luxor a sud-ovest e Rorthron a nord-est nella Foresta di Fenun. Nelle mie partite ho notato che i barbari del sud si dirigono in una pianura a nord dove incontrano i loro conratelli dell'est, del nord e dell'ovest. Quindi muovo Luxor e Rorthron, insieme agli alleati da loro arruolati, verso nord fino alle Pianure di Talirium, dove incontrano molti barbari e li arruolano. Quindi lascio anche alleato sul posto e muovo Luxor e alleati vero la Foresta di Carelorn che si trova a sud-est. Qui li faccio entrare nell'unica entrata sotterranea della foresta, li lascio lì e sposto i barbari rimasti nella pianura, il cui compito è di arruolare i soldati che arrivano nella pianura e nel contempo accertarsi che Sharet non sia nelle vicinanze. Una volta avvistata Sharet, li faccio correre verso l'entrata sotterranea e li faccio entrare.
Facciamo ora un passo indietro per parlare di Tarithel. Il suo compiuto consiste nell'arruolare più Fey possibile. Inizialmente ho arruolato i Fei delle Pianure di Varanguard e Thildreon, poi ho fatto spargere i suoi alleati in tutte le direzioni per arruolare altri Fey. Dopo che ne ha arruolato un buon numero, li ho riuniti a Tarithel e li ho fatti marciare verso la Foresta di Carelorn e li ho fatti entrare nell'entrata sotterranea insieme agli altri alleati.

FASE 2

A questo punto aspetto un centinaio di giorni, durante i quali lascio nascosti sottoterra i miei alleati. Ogni tanto mando fuori un alleato a vedere cosa accade in superficie, ma lo faccio rientrare quasi immediatamente.
Dovete sapere che Sharet segue quasi sempre Luxor e si allontana solo quando ha bisogno di alleati. Quindi se avete visto arrivare Sharet, nei primi 100 giorni sarà sicuramente ancora lì in zona ad aspettare. Ma molti altri personaggi seguono Luxor e Sharet, quindi immaginate che bel putiferio potrebbe scoppiare se arrivassero nelle vicinanze, incuoriositi dalla presenza di ingenti forze, i Dwarves e i Giants. Nelle mie partite ciò accade quasi sempre e spesso Sharet viene uccisa dai miei stessi nemici. Se voi non sarete altrettanto fortunati, rincuoratevi poiché sicuramente molti alleati di Sharet moriranno. Quindi, quando pensate che Sharet abbia preso delle belle batoste un po' da tutti fate uscire i vosri alleati e ingaggiate battaglia fino alla sua morte.
Se questa strategia non funzionasse, consiglio di aspettare sottoterra più a lungo, diciamo 200-300 giorni e poi dare battaglia. Non preoccupatevi se non vedete più Sharet: se ne è andata a cercare rinforzi, che spesso non trova, ma dopo un po' ritorna a fare la guardia al luogo in cui siete nascosti.

FASE 3

Infine, dopo aver ucciso Sharet, mando Tarithel, Luxor, Rorthron e altri tre fedeli alleati nelle Pianure di Berelane e li faccio entrare nel Palazzo di Varangriel dandogli queste direzioni: S-S-E-E-N-E-E-N-N-N-N-N e poi continuando a nord finché non escono dal palazzo. Si troveranno quindi nella Pianura di Anvoril e subito bisognerà combattere contro un Icelord (usate i tre alleati). Sconfitto o arruolato l'Icelord, si potrà cercare Morkim e farlo avvicinare da Tarithel. Liberatolo, si fanno tornare i nostri eroi ai Cancelli di Varenorn attraverso l'altro Tempio che si trova nella pianura. Da qui si uscirà nelle Pianure di Morashane e si potrà facilmente arrivare, sempre scortati dagli alleati, ai Cancelli di Varenorn, sopra i quali si collocano i personaggi principali: Luxor, Tarithel, Rorthron e Morkim. A questo punto il computer vi darà un punteggio sottoforma di messaggio.

APPENDICE

Quando dovete arruolare un personaggio non dovete andare a caso, ma seguire alcuni criteri:
*** Guardate nella sua descrizione qual è il suo feudatario**
*** Controllate se avete con voi (o in zona) appartenenti alla sua razza**
*** Accertatevi che il suo nemico non sia tra le vostre file.**
Se avete tra i vostri uomini il suo feudatario, fate che sia lui ad arruolarlo. Se non è tra i vostri uomini, provate con un capo della sua razza (sempre che l'abbiate). Ricordate, inoltre, che difficilmente i personaggi cambiano nemico per arruolarsi con voi, a meno che il suo feudatario non sia un vostro alleato. Se Luxor ha in mano la Corona, riuscirete sicuramente ad arruolare chiunque (tranne Sharet e Morkim, ovviamente). Infine, se fate usare a Morkim la sua Corona, tutti i Fey diventeranno automaticamente vostri alleati e odieranno Sharet.
P.S. Come salvare Morkim in cinque giorni (solo per versione Spectrum):
Come già detto, l'incantesimo di Thigrorn permette a Tarithel di arrivre velocemente da Morkim. Questo incantesimo, nella versione Spectrum, si trova a portata di mano e può essere usato sin dai primi giorni. Prendete la mappa di ZZAP! e contate 20 caselle della base partendo da destra, quindi contate 22 caselle (casella d'inizio compresa) verso l'alto: lì troverete l'incantesimo.

Luca Massaron

CONTATTI DIRETTI

Per essere pubblicati su questa rubrica scrivete il vostro indirizzo e/o numero di telefono e i titoli dei giochi in cui siete disposti ad offrire aiuto o per i quali avete bisogno di consigli.
N.B. Rispettate i vostri compagni d'avventura. Offrendo aiuto, essi si impegnano in modo considerevole e si meritano sia la vostra gratitudine che la vostra considerazione. NON telefonate mai dopo le 22.00 (prima se specificato dopo il numero telefonico) e includete SEMPRE una lettera affrancata col vostro indirizzo se volete una risposta per posta.

Aiuto Cercasi

Robin of Sherwwod - Qualsiasi cosa.
Redhawk - Come si disinnesca la bomba alla Power Station, a cosa serve la stazione, come faccio a farmi rispondere dal bibliotecario?
Daniele Cipollini, Via Audinot 21, 40134 Bologna. tel. 051/412713 (ore pranzo: 13.30-14.00)
Gremlins, the Adventure - Cerco la soluzione.
Luca Barbera, Via Campesone 3, 22043 Galbiate (CO). Tel. 0341/541581 (telefonare dalle 13.30 alle 17.30 tutta la settimana tranne il giovedì e la domenica)

Aiuto Offresi

Tutti i principali adventure inglesi e italiani (?)
Gianluca Gherghi, Via A. Manzoni 44/D, 60131 Ancona. Tel.: 071/895568 (ore pasti).
Kwah!
Stefano Tabanelli, Tel. 0545/81752. Dalle 13 alle 14 e dalle 21 alle 22.
Dallas Quest, Aztec Tomb, Castle of Terror e tante altre.
Luca Sarandrea, Via Golametto 4, 00195 Roma

PER SCRIVERE A MAGO MERLINO

Potete contattare Mago Merlino scrivendogli presso ZZAP!, Via Ausonio 27, 20123 Milano. Amo ricevere le vostre lettere e le pubblicherò con piacere ogni qualvolta lo spazio lo permetterà. Ricordate che ci potrà essere un po' di ritardo tra la data della vostra lettera e quella della pubblicazione: nel mondo dell'editoria abbiamo dei tempi piuttosto strani.

I CONSIGLI DEL MAGO

Diciamocelo, se volete vivere abbastanza a lungo da farvi crescere una barba come la mia, avrete bisogno di aiuto... Specialmente se un grosso orco con gli occhi iniettati di sangue e un cerbero al quinzaglio sta puntando su di voi a tutta velocità. Se questo è il vostro problema, vi consiglio di spegnere il computer; se invece è già spento bevete meno *milk shake*. Nel frattempo, potete provare qualcuno dei Rimedi di Merlino pubblicati qui sotto...
Ringrazio Stefano Tabanelli (Kwah!), Daniele Cipollini (Robin of Sherwood)

Kwah!
Per uscire dalla cella in cui siete imbavagliati, accendete il registratore dove avevate precedentemente registrato la prola KWAH! Vi trasformerete nel vostro alterego Redhawk e potrete uscire. A questo punto introducete la password da giornalista nella piccola fessura (SMALL GAP): la porta si aprirà e potrete continuare il gioco.

Robin of Sherwood
Ci sono 100 monete d'oro nell'occhio della statua di Azeal. Nell'albero sacro di Horne the Hunter, a ovest del villaggio, troverete una pietra.
Infine, esaminate i sacchi di grano (SACKS OF GRAIN) nel carrello dell'esattore (TAX COLLECTOR'S CART)

Redhawk
Orari dei crimini:
12.00 Fusor Jewellers
13.11 Techno Bank
13.55 Rat Warehouse
16.12 Merlin Gallery

The Pawn
Nella fontana potete trovare un biglietto (CHIT). È un IOU (ovvero un "pagherò") da parte di Honest Jo.

Fantastic Four
Tirate il respiro (BREATH) e poi tenetelo (HOLD), circa alla mossa 17, fino a che non avete più la sensazione di spronfondare (SINKING FEELING)! "Sentite" intorno a voi (FEEL AROUND) e poi massacrate di botte (CLOBBER) quello che trovate.

Fourth Protocol
Nella seconda parte del gioco bisogna conoscere dei codici per usare l'ascensore. Il primo codice è una parola (ASPEN), mentre il secondo è un numero. Uscite a Westminster e dirigetevi a Est verso Sentinel House. Il vostro ufficio è al primo piano e il codice è 42431282.

LA POSTA DEL MAGO

Franco di Merate (CO), detective senza cognome, mi ha inviato lo schema risolutivo di Borrowed Time. "E' solo uno schema risolutivo", precisa Franco, "cioè indica le mosse necessarie per risolvere il gioco, non tien conto delle investigazioni che Harlow deve compiere per stabilire quale mossa fare".
Ovviamente mi fa piacere che Franco m'abbia scritto ma avrei preferito sapere come ha condotto l'investigazione invece di ricevere una lunga lista di GET-S-DROP-WAIT-N-W, ecc. Sarebbe stato molto più interessante seguire la logica che ha condotto Franco "Harlow" alla soluzione del caso, ma capisco che avrebbe dovuto scrivere un "miniracconto" e magari non aveva né tempo né voglia. Quindi, grazie lo stesso Franco.
Più o meno uguale è la lettera che mi ha mandato **Giulio Berchiesi** di Macerata. Appassionato lettore della rubrica del Mago e dei giochi del genere "adventure", Giulio scrive che è "riuscito finalmente a risolvere un'avventura tutta da solo" (si tratta di **Perseus and Andromeda**) cosicché ha deciso di inviare la soluzione. Il Mago non può che esserne contento ma, come nel caso di Franco, anche Giulio ha inviato una lunga lista di GET-S-DROP-WAIT-N-W. Il problema, in questo caso, è che il Mago non conosce tutti gli adventure esistenti, quindi se dovessi usare la soluzione di Giulio non saprei come "ambientare" i suggerimenti: cioè, i comandi di REMOVE SANDALS/ DROP SANDALS, ad esempio, dove li colloco nel gioco e a cosa servono? Conclusione: mandate i consigli che volete e nel modo che preferite, ma se volete che il Mago li usi e li passi ad altri avventurieri devono essere nella forma (più o meno) utilizzata nei "Consigli del mago". OK?
Giovanni Azimonti di Genova non ha ancora risolto **Lord of the Rings** (anche se afferma di esserci molto vicino) e già si preoccupa di sapere quando uscirà la seconda parte della trilogia. Bene, caro Giovanni, ecco la risposta del Mago.
Il seguito di **LOTR** dovrebbe (notare il condizionale) uscire a Maggio o Giugno di quest'anno. Il titolo, al momento, è **Where Hobbits Dare** (Dove osano gli Hobbit), ma potrebbe anche cambiare a gioco finito... Incrociamo le dita e speriamo che il gioco valga quanto il suo illustre antenato, **the Hobbit**, e sia migliore del suo immediato predecessore, **LOTR**, il quale aveva qualche "bug" di troppo e un tempo di risposta un po' lentino.

NEWS NEWS NEWS

CONVERSIONI MSX

Batman, Spy vs Spy II e **Who Dares Wins II** sono stati convertiti per computer MSX.
Il primo è un gioco con prospettiva in stile Ultimate della Ocean in cui l'eroe di Gotham City deve salvare il suo compagno Robin. Una recensione completa la potete trovare sul n. 5 di Zzap!
Who Dares Wins II della Alligata, nel più puro stile "mitraglione", vi da un esercito nemico da distruggere in 8 schermi. La grafica non è granché, ma per i malati degli arcade c'è abbastanza azione da dimenticare il resto.
Dalla Databyte che ha rilevato parte dell'attività della Beyond e rappresenta la First Star, la seconda parte della saga delle spie nasone di Mad. Il gioco si svolge su due schermi, uno per concorrente, e lo scopo è quello di recuperare le parti di un missile ultrasegreto caduto su un'isola deserta.
I tre giochi, su cassetta, sono compatibili con gli MSX 64K e costano 18.000 lire.

IL RITORNO DI BREAKOUT

Ve lo ricordate ancora quel gioco dove con una pallina si doveva abbattere un muro e poi un altro e poi un altro ancora? Forse per molti è preistoria, ma a quanto pare il fascino di Breakout non muore mai, se è vero che sia la CRL che la Imagine stanno uscendo sul mercato con due versioni modernizzate del gioco.
Quella della CRL, per ora solo in versione Amstrad e tra un pò anche per 64, si sviluppa verticalmente e ha una visione tridimensionale a 45 gradi e si chiama **Ball Breaker**.
Arkanoid è invece un gioco da bar, conosciuto anche sotto il nome di **Block** (Zzap! n. 46), direttamente derivato dal suo predecessore e che verrà prodotto su licenza dell'Atari per tutti gli standard possibili e immaginabili dalla Imagine.

THALAMUS

Il sempre grasso Gary Liddon ha consegnato alla redazione inglese una copia del nuovo gioco della Thalamus. Il titolo è **Delta** e il programmatore è il solito Stavros Fasoulas, il finlandese autore di Sanxion. **Delta** ricalca un po' la struttura del suo predecessore e ha la bellezza di 22 schermi pieni di insidie di tutti i tipi. La colonna sonora è di Rob Hubbard che ha preparato un caricatore per cassetta in cui è possibile modificare e manipolare il motivo musicale, mentre il programma sta caricando...

TORTE IN FACCIA

In un periodo in cui gli eroi dei film diventano immediatamente personaggi da videogame, il recupero delle vecchie comiche può apparire totalmente fuori moda, ma a quanto pare Andy Wilson, sta preparando un gioco in cui i protagonisti sono Stan Laurel e Oliver Hardy. Proprio così, Stanlio e Ollio, nelle vesti di poliziotti si ritrovano nelle tipiche situazioni dei loro film. Il gioco utilizza il sistema Cine-Vision, già implementato con successo in Spy vs Spy,

STARS ON THE 128

Una compilation da non perdere per tutti i possessori di Spectrum 128 e +2 per 18.000 lire ben 4 giochi di prima categoria: **International Match Day**, la versione mundial della migliore simulazione calcistica per Spectrum, **The Neverending Story**, un adventure che come dice il titolo stesso non finisce mai, **Yie Ar Kung Fu**, il famoso "picchiaduro" dove dovrete picchiare ancora più duro e **Daley Tompson Super Test**, con ben 12 discipline sportive in cui gareggiare.

GUNSHIP

Dopo **Tomahawk** e **Huey** un altro simulatore di volo elicotteristico sta per giungere dalla Microprose. Il "frullatore" in questione è un AH 64A Apache, elicottero da caccia con tutte le più sofisticate apparecchiature e le armi più devastanti. La simulazione è decisamente la più realistica vista finora e la grafica a 3D è decisamente ben fatta e ogni particolare è ben studiato. Per C64/128.

SSI

Oltre all'atteso **Field of Fire** la US Gold ha annunciato l'uscita di 6 nuovi giochi di strategia, che saranno disponibili nelle versioni per C64, Atari, Apple II e IBM PC.
Battle of Antienam e **Gettysburg** sono ambientati sui campi della Guerra Civile americana tra il 1862 e il 1863.
In **USAAF** siete al comando della Ottava e della Quindicesima Air Force durante la Seconda guerra mondiale e il vostro compito è di bombardare obiettivi strategici nemici.
Roadwar 2000 è un wargame fantascientifico, mentre **Phantasie II** e **Shard of Spring** sono giochi di ruolo tra l'adventure e l'arcade in cui bisogna combattere, risolvere quesiti e recuperare preziosi oggetti.
Tutti i giochi sono corredati da ottimi manuali (in inglese) e arriveranno tra le nostre grinfie entro aprile (speriamo).

ZZAP! PARADE

1. (1) **GHOSTS'N'GOBLINS**
ELITE
ZZAP! PAGELLA 94%

2. (11) **WORLD GAMES**
EPYX/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 98%

3. (4) **THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD**
PALACE SOFTWARE
ZZAP! PAGELLA 93%

4. (15) **COBRA**
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 93%

5. (8) **SUPER CYCLE**
EPYX/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 95%

6. (2) **GREEN BERET**
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 93%

7. (13) **COMMANDO**
ELITE
ZZAP! PAGELLA 77%

8. (3) **PAPERBOY**
ELITE
ZZAP! PAGELLA 84%

9. (–) **DRAGON'S LAIR II**
SOFTWARE PROJECTS
ZZAP! PAGELLA 87%

10. (–) **ELITE**
FIREBIRD
ZZAP! PAGELLA 95%

11. (26) **SPACE HARRIER**
ELITE
ZZAP! PAGELLA 45%

12. (–) **THE SENTINEL**
FIREBIRD
ZZAP! PAGELLA MO

13. (22) **1942**
ELITE
ZZAP! PAGELLA 81%

14. (–) **INFILTRATOR**
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 92%

15. (18) **CAULDRON II**
PALACE SOFTWARE
ZZAP! PAGELLA 94%

16. (–) **JAIL BREAK**
KONAMI
ZZAP! PAGELLA NC

17. (5) **FIST II**
MELBOURNE HOUSE
ZZAP! PAGELLA 39%

18. (–) **GAUNTLET**
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 93%

19. (–) **LABYRINTH**
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 79%

20. (7) **LEADERBOARD**
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 97%

21. (–) **CHAMPIONSHIP WRESTLING**
EPYX/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 80%

22. (–) **SCOOBY DOO**
ELITE
ZZAP! PAGELLA 91%

23. (–) **ACES OF ACES**
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 88%

24. (–) **THE GREAT ESCAPE**
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 989

25. (27) **WAY OF EXPLODING FIST**
MELBOURNE HOUSE
ZZAP! PAGELLA 60%

26. (6) **SANXION**
THALAMUS
ZZAP! PAGELLA 93%

27. (23) **ASTERIX AND THE MAGIC CAULDRON**
MELBOURNE HOUSE
ZZAP! PAGELLA 60%

28. (9) **URIDIUM**
HEWSON
ZZAP! PAGELLA 94%

29. (17) **PARALLAX**
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 93%

30. (16) **WINTER GAMES**
US GOLD/EPYX
ZZAP! PAGELLA 94%

ZZAP! PARADE

Nome ....

Cognome ....

Indirizzo ....

....

....

I miei giochi preferiti:

1 ....

2 ....

3 ....

4 ....

5 ....

Spedite Zzap! Parade, Studio VIT, Via Ausonio, 27 – 20123 Milano

DAI GRANDI CLASSICI...

...ALLE ULTIME NOVITÀ

COMMODORE 64

Cod.	Titolo	Produttore	TP	IT	1
0574	10th frame	U.S. Gold	SP	NO	25.000/d
0600	10th frame	U.S. Gold	SP	NO	18.000
0272	1942	Elite	AR	NO	18.000
0395	1943 one year after	American Action	AR	NO	18.000
0411	5-stars games	Beau-Jolly	RA	NO	18.000
0310	Ace of aces	U.S. Gold	SI	NO	18.000
0279	Acrojet	U.S. Gold	SI	NO	18.000
0494	Acrojet	U.S. Gold	SI	NO	25.000/d
0589	Agent orange	A'n'F Software	AR	SI	18.000
0569	Aliens	Electric dreams	AA	NO	18.000
0572	Arcade classic	Datasoft	AR	NO	18.000
0616	Auriga	Players	AR	NO	5.000
0318	Avenger	Gremlin	SP	NO	18.000
0612	Ballblazer	Activision	AR	NO	14.900
0492	Batallion commander	U.S. Gold	ST	NO	25.000/d
0501	Big names Bonanza	U.S. Gold	RA	NO	18.000
0512	Blood'n'guts	American Action	SP	NO	25.000/d
0621	Bomb jack II	Elite	AR	NO	18.000
0622	Bomb jack II	Elite	AR	NO	25.000/d
0482	Bulldog	Gremlin	AR	NO	18.000
0601	Chamelon	Electric dreams	AA	NO	18.000
0618	Chamelon	Electric dreams	AA	NO	25.000/d
0442	Championship wrestling	U.S. Gold	SP	NO	18.000
0443	Championship wrestling	U.S. Gold	SP	NO	25.000/d
0375	Computer Hits vol. 3	Beau-Jolly	RA	NO	18.000
0062	Conquest	M.A.D.	AR	NO	7.500
0577	Cyrus chess 2	Alligata	TA	NO	18.000
0610	Deus ex machina	Electric dreams	AR	NO	14.900
0483	Donkey kong	Ocean	AR	NO	18.000
0554	Double take	Ocean	AA	NO	18.000
0575	Dragon's lair	Softw. projects	AR	NO	25.000/d
0498	Dragon's lair II	Softw. projects	AR	NO	18.000
0548	Dragon's lair II	Softw. projects	AR	NO	25.000/d
0596	Edna professional assembler	Viza Software	LI	NO	59.900/r
0552	Elevator action	Quicksilva	AR	SI	18.000
0636	Explorer	Gremlin	AR	NO	18.000
0637	Explorer	Gremlin	AR	NO	25.000/d
0617	Feud	Bulldog	AA	NO	5.000
0540	Field of fire	U.S. Gold	ST	NO	18.000
0502	Fighting warriors	Melbourne House	AR	SI	18.000
0417	Footballer of the year	Gremlin	SP	NO	18.000
0481	Future Knight	Gremlin	AR	NO	18.000
0250	Gauntlet	U.S. Gold	AR	NO	18.000
0517	Gauntlet	U.S. Gold	AR	NO	25.000/d
0564	Graphic adventure creator	Incentive	UT	NO	49.000
0073	Green Beret	Imagine	AR	NO	18.000
0626	Gunship	U.S. Gold	SI	NO	25.000
0388	Head alignment kit	Aackosoft	UT	SI	18.000
0585	Heart of Africa	Ariolasoft	AD	NO	25.000/d
0529	Hoodoo Voodoo	Bug-Byte	AR	NO	5.000
0558	Inheritance	Infrogrames	AD	NO	18.000
0112	International karate	Endurance Games	SP	NO	18.000
0446	Jail Break	Konami	AR	SI	18.000
0004	Kik start	Mastertronic	SP	NO	5.000
0615	Knucklebuster	Melbourne House	AR	NO	18.000
0410	Konami's coin-op hits	Imagine	RA	NO	18.000
0518	Konami's coin-op hits	Imagine	RA	NO	25.000/d
Cod.	Titolo	Produttore	TP	IT	1
0559	L'affaire Vera Cruz	Infrogrames	AD	NO	18.000
0449	Labyrinth	Activision	AD	NO	18.000
0581	Labyrinth	Activision	AD	NO	25.000/d
0493	Leaderboard tournament	U.S. Gold	SP	NO	18.000/d
0599	Leviathan	English Softw.	AR	NO	18.000
0614	Magic madness	Anco	AR	NO	18.000
0579	Mandragore	Infrogrames	AD	NO	25.000
0602	Master of universe - advent	U.S. Gold	AD	NO	18.000
0367	Masterchess	Mastertronic	TA	NO	5.000
0513	New Uridium/Paradroid	Hewson	AR	NO	18.000
0057	Ninja	M.A.D.	SP	NO	7.500
0570	Nuclear embargo	Micropool	AR	NO	18.000
0528	Ollo	Bug-Byte	AR	NO	5.000
0284	P.Shilton's handball Marado	Grand Slam	SP	SI	18.000
0634	Phantasie II	U.S. Gold	AD	NO	39.000/d
0590	Platform perfection	U.S. Gold	RA	NO	18.000
0623	Raid 2000	Mirrorsoft	AR	NO	18.000
0624	Raid 2000	Mirrorsoft	AR	NO	25.000/d
0635	Roadwar 2000	U.S. Gold	AD	NO	39.000/d
0124	Rupert and the ice castle	Bug-Byte	AR	SI	5.000
0630	S.O.S.	Mastertronic	AR	NO	5.000
0444	Shangai	Activision	TA	NO	25.000/d
0549	Shangai	Activision	TA	NO	18.000
0555	Shao-lins road	The Edge	AR	NO	18.000
0484	Shoot'em up	U.S. Gold	RA	NO	18.000
0613	Short circuit	Ocean	AA	NO	25.000/d
0082	Silent Service	U.S. Gold	ST	NO	25.000
0257	Space Harrier	Elite	AR	NO	18.000
0520	Space Harrier	Elite	AR	NO	25.000/d
0060	Sport of kings	M.A.D.	SP	NO	7.500
0261	Stallone - Cobra	Ocean	AR	SI	18.000
0522	Star Soldier	Quicksilva	AR	SI	25.000/d
0628	Star games I	Gremlin	RA	NO	18.000
0629	Star games I	Gremlin	RA	NO	25.000/d
0508	Starglider	Rainbird	AR	NO	25.000
0509	Starglider	Rainbird	AR	NO	39.000/d
0664	Summer Games	U.S. Gold	SP	NO	29.000/d
0665	Summer Games II	U.S. Gold	SP	NO	29.000/d
0276	Super Huey II	U.S. Gold	SI	NO	18.000
0550	Super sunday	Nexus	SP	NO	14.900
0551	Super sunday	Nexus	SP	NO	18.000/d
0090	Supercycle	U.S. Gold	SP	NO	18.000
0342	Supercycle	U.S. Gold	SP	NO	25.000/d
0448	Terra cresta	Imagine	AR	NO	18.000
0625	Terror of the deep	Mirrorsoft	AR	NO	18.000
0627	Terror of the deep	Mirrorsoft	AR	NO	25.000/d
0514	The Pawn	Rainbird	AD	NO	39.000/d
0298	The great escape	Ocean	AR	NO	18.000
0151	The lords of midnight	Beyond	AD	NO	18.000
0461	The three Musketeers	American Action	AD	NO	18.000
0519	They sold a million	Hit Squad	RA	NO	25.000/d
0510	Tracker	Rainbird	AR	NO	25.000
0511	Tracker	Rainbird	AR	NO	39.000/d
0013	Video poker	Mastertronic	TA	NO	5.000
0594	VizaWrite 64	Viza Software	WP	NO	59.900/d
0595	VizaWrite 64 (cart.)	Viza Software	WP	NO	69.000/r
0283	Wibstars	A'n'F Software	AR	SI	18.000
Cod.	Titolo	Produttore	TP	IT	1
0280	World Games	U.S. Gold	AR	NO	18.000
0364	World Games	U.S. Gold	SP	NO	25.000/d
0264	Yie ar kung fu II	Imagine	SP	NO	18.000

MSX

Cod.	Titolo	Produttore	TP	IT	1
0411	5-stars games	Beau-Jolly	AR	NO	18.000
0654	Aacko Desk	Aackosoft	PI	NO	199.000/d
0318	Avenger	Gremlin	SP	NO	18.000
0153	Batman	Ocean	AA	NO	18.000
0422	Boulder Dash II	Databyte	AR	NO	18.000
0647	City connection	Aackosoft	AR	NO	14.900
0375	Computer Hits vol. 3	Beau-Jolly	AR	NO	18.000
0609	Cubit	Mr.Micro	AR	NO	7.500
0483	Donkey kong	Ocean	AR	NO	18.000
0648	Exerion	Aackosoft	AR	NO	14.900
0617	Feud	Bulldog	AA	NO	5.000
0417	Footballer of the year	Gremlin	SP	NO	18.000
0481	Future Knight	Gremlin	AR	NO	18.000
0250	Gauntlet	U.S. Gold	AR	NO	18.000
0073	Green Beret	Imagine	AR	NO	39.000/r
0388	Head alignment kit	Aackosoft	UT	SI	18.000
0112	International karate	Endurance Games	SP	NO	18.000
0593	Journey to centre of earth	Bug-Byte	AD	NO	5.000
0028	Molecule man	Mastertronic	AR	NO	5.000
0643	Ninja	Aackosoft	SP	NO	14.900
0640	Pico pico	Aackosoft	AR	NO	18.000
0651	Protector	Aackosoft	AR	SI	18.000
0033	Soul of a robot	Mastertronic	AR	NO	5.000
0025	Speed king	Mastertronic	SP	NO	5.000
0657	Star fighter	Aackosoft	AR	NO	18.000
0037	Storm	Mastertronic	AR	NO	5.000
0661	Superseller vol.1 (3 prg.)	Aackosoft	RA	NO	35.000
0631	Terminus	M.A.D.	AR	NO	7.500
0653	Thunderball (MSX2)	Aackosoft	AR	NO	39.000/d
0013	Video poker	Mastertronic	TA	NO	5.000
0557	Who dares wins II	Alligata	AR	NO	18.000

COMMODORE 16/Plus 4

Cod.	Titolo	Produttore	TP	IT	1
0607	3 Giochi sportivi	Prism Leisure	RA	NO	25.000
0479	Bandits at zero	M.A.D.	AR	NO	7.500
0621	Bomb jack II	Elite	AR	NO	18.000
0619	Bubble trouble	Players	AR	NO	5.000
0523	Diagon	Bug-Byte	AR	NO	5.000
0524	Droid one	Bug-Byte	AR	NO	5.000
0562	European games	Tynesoft	SP	NO	18.000
0502	Fighting warriors	Melbourne House	AR	SI	18.000
0417	Footballer of the year	Gremlin	SP	NO	18.000
0556	Future shock	Tynesoft	AR	NO	18.000
0112	International karate	Endurance Games	SP	NO	18.000
0525	Jailbreak	Bug-Byte	AR	NO	5.000
0004	Kik start	Mastertronic	SP	NO	5.000
0526	Leaper	Bug-Byte	AR	NO	5.000
0367	Masterchess	Mastertronic	TA	NO	5.000
0632	Megabolts	Mastertronic	AR	NO	5.000
0028	Molecule man	Mastertronic	AR	NO	5.000
0539	Panic penguin	Midas	AR	NO	7.500
0561	Pin point	Anco	AR	NO	18.000
0488	Powerball	Mastertronic	AR	NO	5.000
0527	Solo	Bug-Byte	AR	NO	5.000
0025	Speed king	Mastertronic	SP	NO	5.000
0037	Storm	Mastertronic	AR	NO	5.000
0013	Video poker	Mastertronic	TA	NO	5.000

AMSTRAD CPC 464

Cod.	Titolo	Produttore	TP	IT	1
0272	1942	Elite	AR	NO	18.000
0310	Ace of aces	U.S. Gold	SI	NO	18.000
0589	Agent orange	A'n'F Software	AR	SI	18.000
0318	Avenger	Gremlin	AR	NO	18.000
0153	Batman	Ocean	AR	NO	18.000
0621	Bomb jack II	Elite	AR	NO	18.000
0062	Conquest	M.A.D.	AR	NO	7.500
0483	Donkey kong	Ocean	AR	NO	18.000
0552	Elevator action	Quicksilva	AR	SI	18.000
0617	Feud	Bulldog	AA	NO	5.000
0541	Flight spy	Mastertronic	AR	NO	5.000
0073	Green Beret	Imagine	AR	NO	18.000
0504	Hyperbowl	Mastertronic	AR	NO	5.000
0112	International karate	Endurance Games	SP	NO	18.000
0446	Jail Break	Konami	AR	NO	18.000
0004	Kik start	Mastertronic	SP	NO	5.000
0410	Konami's coin-op hits	Imagine	RA	NO	18.000
0578	Leather Goddess of Phobos	Infocom	AD	NO	49.000/d
0028	Molecule man	Mastertronic	AR	NO	5.000
0057	Ninja	M.A.D.	AR	NO	7.500
0284	P.Shilton's handball Marado	Grand Slam	SP	NO	18.000
0268	Revolution	Vortex	AR	NO	18.000
0082	Silent Service	U.S. Gold	SI	NO	18.000
0033	Soul of a robot	Mastertronic	AR	NO	5.000
0257	Space Harrier	Elite	AR	NO	18.000
0025	Speed king	Mastertronic	SP	NO	5.000
0628	Star games I	Gremlin	RA	NO	18.000
0037	Storm	Mastertronic	AR	NO	5.000
0260	Top gun	Ocean	AR	NO	18.000
0283	Wibstars	A'n'F Software	AR	SI	18.000
0264	Yie ar kung fu II	Imagine	SP	NO	18.000

COMMODORE 128

Cod.	Titolo	Produttore	TP	IT	1
0004	Kik start	Mastertronic	SP	NO	18.000/d
0461	The three Musketeers	American Action	AD	NO	25.000/d
0597	VizaStar 128 Backup disk	Viza Software	UT	NO	18.000/d
0598	VizaWrite 128 Backup disk	Viza Software	UT	NO	18.000/d

ATARI 800/130

Cod.	Titolo	Produttore	TP	IT	1
0572	Arcade classic	Datasoft	RA	NO	18.000
0534	Atari Aces	U.S. Gold	RA	NO	18.000
0605	Crumble crisis	Red Rat	AR	NO	18.000
0486	Despatch rider	Mastertronic	AR	NO	5.000
0540	Field of fire	U.S. Gold	AR	NO	25.000/d
0485	Gun law	Mastertronic	AR	NO	5.000
0112	International karate	Endurance Games	SP	NO	18.000
0004	Kik start	Mastertronic	SP	NO	5.000
0367	Masterchess	Mastertronic	TA	NO	5.000
0028	Molecule man	Mastertronic	AR	NO	5.000
0057	Ninja	M.A.D.	SP	NO	7.500
0590	Platform perfection	U.S. Gold	RA	NO	18.000
0604	Robot knights	Red Rat	AR	NO	18.000
0484	Shoot'em up	U.S. Gold	RA	NO	18.000
0082	Silent Service	U.S. Gold	SI	NO	25.000
0490	Space gunner	Red Rat	AR	NO	11.900
0025	Speed king	Mastertronic	SP	NO	5.000
0276	Super Huey II	U.S. Gold	SI	NO	18.000
0603	Winter olympics	Tynesoft	SP	NO	18.000
0538	Winter wally	Solar software	AR	NO	7.500

MS-DOS

Cod.	Titolo	Produttore	TP	IT	1
0422	Boulder Dash II	First Star	AR	NO	25.000/d
0532	Fleet street LaserJet	Mirrorsoft	UT	NO	139.000/d
0533	Fleet street Post Script	Mirrorsoft	UT	NO	139.000/d
0573	Psi 5 trading company	U.S. Gold	AD	NO	25.000/d
0551	Super sunday	Nexus	SP	NO	25.000/d
0364	World Games	U.S. Gold	SP	NO	49.000/d

ATARI ST

Cod.	Titolo	Produttore	TP	IT	1
0505	Art director	Mirrorsoft	GR	NO	129.000/d
0443	Championship wrestling	U.S. Gold	SP	NO	49.000/d
0112	International karate	Endurance Games	SP	NO	39.000/d
0507	Karate kid II	Micropool	SP	NO	49.000/d
0515	Questprobe	U.S. Gold	AD	NO	49.000/d
0587	Silicon Dreams	Rainbird	AD	NO	49.000/d
0506	Strike force harrier	Mirrorsoft	SI	NO	49.000/d
0342	Supercycle	U.S. Gold	SP	NO	49.000/d
0364	World Games	U.S. Gold	SP	NO	49.000/d

SPECTRUM 48K

Cod.	Titolo	Produttore	TP	IT	1
0574	10th frame	U.S. Gold	SP	NO	18.000
0272	1942	Elite	AR	NO	18.000
0411	5-stars games	Beau-Jolly	RA	NO	18.000
0310	Ace of aces	U.S. Gold	SI	NO	18.000
0279	Acrojet	U.S. Gold	SI	NO	18.000
0589	Agent orange	A'n'F Software	AR	SI	18.000
0318	Avenger	Gremlin	SP	NO	18.000
0153	Batman	Ocean	AR	NO	18.000
0621	Bomb jack II	Elite	AR	NO	18.000
0375	Computer Hits vol. 3	Beau-Jolly	RA	NO	18.000
0062	Conquest	M.A.D.	AR	NO	7.500
0620	Dizzy Dice	Players	TA	NO	5.000
0483	Donkey kong	Ocean	AR	NO	18.000
0554	Double take	Ocean	AA	NO	18.000
0552	Elevator action	Quicksilva	AR	SI	18.000
0617	Feud	Bulldog	AA	NO	5.000
0417	Footballer of the year	Gremlin	SP	NO	18.000
0481	Future Knight	Gremlin	AR	NO	18.000
0250	Gauntlet	U.S. Gold	AR	NO	18.000
0073	Green Beret	Imagine	AR	NO	18.000
0248	He-man and the Masters of u	U.S. Gold	AR	NO	18.000
0504	Hyperbowl	Mastertronic	AR	NO	5.000
0606	Impossaball	Hewson	AR	NO	18.000
0446	Jail Break	Konami	AR	NO	18.000
0410	Konami's coin-op hits	Imagine	RA	NO	18.000
0028	Molecule man	Mastertronic	AR	NO	5.000
0057	Ninja	M.A.D.	SP	NO	7.500
0284	P.Shilton's handball Marado	Grand Slam	SP	SI	18.000
0268	Revolution	Vortex	AR	NO	18.000
0124	Rupert and the ice castle	Bug-Byte	AR	SI	5.000
0082	Silent Service	U.S. Gold	SI	NO	18.000
0033	Soul of a robot	Mastertronic	AR	NO	5.000
0257	Space Harrier	Elite	AR	NO	18.000
0060	Sport of kings	M.A.D.	SP	NO	7.500
0261	Stallone - Cobra	Ocean	AR	NO	18.000
0628	Star games I	Gremlin	RA	NO	18.000
0037	Storm	Mastertronic	AR	NO	5.000
0480	Super Soccer	Imagine	SP	NO	18.000
0090	Supercycle	U.S. Gold	SP	NO	18.000
0298	The great escape	Ocean	AR	NO	18.000
0260	Top gun	Ocean	AR	NO	18.000
0283	Wibstars	A'n'F Software	AR	SI	18.000
0264	Yie ar kung fu II	Imagine	SP	NO	18.000

COMMODORE AMIGA

Cod.	Titolo	Produttore	TP	IT	1
0560	Defender of the Crown	Datasoft	CW	NO	89.000/d
0444	Shangai	Activision	TA	NO	49.000/d
0514	The Pawn	Rainbird	AD	NO	49.000/d
0461	The three Musketeers	American Action	AD	NO	69.000/d
0364	World Games	U.S. Gold	SP	NO	49.000/d

Questi sono alcuni dei titoli inclusi nel nostro catalogo.

Per ulteriori informazioni telefonare a LAGO: (02) 463659

dalle 14,30 alle 18,00.

Desidero ricevere i seguenti articoli:

CODICE	TIPO DI COMPUTER	PREZZO
	SPESE POSTALI	4.000
	TOTALE L.	

Ordine minimo L. 20.000

☐ Pagherò in contrassegno

Cognome .... Nome ....

Via .... Città .... Cap. .... Prov. ....

Firma (se minorenne quella di un genitore) ....

Verranno evasi solo gli ordini firmati.

Completa le parti del buono d'ordine (o di una sua fotocopia), ritaglialo e spediscilo in busta chiusa a: **Lago divisione Soft Mail, v.le Masia 79, 20100 Co**

THE ARCADE

La nuova generazione di joystick

- Joystick professionali con micro-switch ad altissima precisione e sensibilità
- Realizzati dalla SUZO, azienda leader nella produzione di macchine per video games da sala giochi.
- garanzia 12 mesi

THE ARCADE "JOYSTICK" by Suzo

MICRO ACTUATED - SPIRIT MAST

THE ARCADE TURBO

THE ARCADE beige

PROF/COMPETITION

THE ARCADE nero

SUZO

Mastertronic/Soft Center Via Mazzini, 15 Casciago (VA) Tel. 0332/212255

Distribuito da MASTERTRONIC s.a.s. - Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

SERVIZIO NOVITÀ SOFTWARE • RIVENDITORI AUTORIZZATI

RIVENDITORI AUTORIZZATI

ABRUZZI

COSMOS 3000, via Mazzini 38 - Pescara
LP COMPUTERS, via Monte Maiella 57 - Lanciano (CH)
COMPUTER CENTER, via B. Croce Galleria Scalo 147 - Chieti Scalo
POLATO CARLO, via Istonia 71 - S. Salvo (CH)
ELETTRONICA TE.RA.MO., p.zza M. Pennesi 4 - Teramo
CIABATTONI LUIGI, via Simoncini 51 - Giulianova Ligo (TE)
VITTORIA N. & C., via S. Spaventa - Sulmona (AQ)

CALABRIA

COGLIANDRO ANNA, p.zza Castello - Reggio Calabria

CAMPANIA

COMPUTER CLUB 2021, p.zza Monte Oliveto 8 - Napoli

EMILIA ROMAGNA

CARTOLERIA STERLINO, via Murri 75/A - Bologna
VIDEOTECNICA, via Mazzini 170 - Bologna
C.A.R.E.M., p.zza Cittadella 40/41 - Piacenza
PONGOLINI, via Cavour 32 - Fidenza (PC)
BASIC HOUSE, v.le Storchi 34 - Modena
ORSA MAGGIORE, p.zza Matteotti 20 - Modena
SOFT E COMPUTER, via C. Maier 85 - Ferrara
BRICOL, via Classicana 408 - Ravenna
EMPORIO BRIGLIADORI, via Gambalunga 52 - Rimini (FO)
GIO PLASTIK, via S. Romano 90 - Ferrara

FRIULI

COMPUTER SHOP, via P. Preti 6 - Trieste

LAZIO

ARIGÒ GIOVANNI, via Magna Grecia 71 - Roma
ARMONIA, primo sottopassaggio staz. Termini - Roma
COMPUTRON SHOP, l.go Forana 7/8 - Roma
DISCOTECA FRATTINA, via Frattina 50 - Roma
DRUGSTORE, via Macchiavelli 58 - Roma
GIEMA, v.le Medaglie d'Oro 13 - Roma
MAUNER, via Apolloni 4 - Roma
METRO IMPORT, via Donatello 37 - Roma
MEVI, via Marconi 5 - Viterbo

LIGURIA

A.B.M., p.zza De Ferrari 2 - Genova
COMPUTER CENTER, via S. Vincenzo 129/R - Genova
VIDEO & COMPUTERS, via Cornigliano 338/R - Genova
CEIN, via Merano 3/R - Genova Sestri Ponente
FOTO MAURO, via Canepari 103/R - Rivarolo (GE)
PUNTO COMPUTER, via A. Manzoni 45 - Sanremo (IM)
F.LLI PAGLIALUNGA, via Mazzini 4E/19 - Rapallo (GE)

LOMBARDIA

GBC ITALIANA, via Petrella 6 - Milano
GIGLIONI, v.le Sturzo 45 - Milano
MICRO SHOP, c.so P.ta Romana - Milano
SUPERGAMES, via Vitruvio 38 - Milano
TRONI GAMES, via Pascoli 56 - Milano
SHOW ROOM, via P. Giuliani 34 - Cernusco sul Naviglio (MI)
DECO, Via dei Platani 4 - Arese (MI)
GBC ITALIANA, v.le Matteotti 66 - Cinisello (MI)
GAMMA OFFICE SYSTEM, via Verdi 19 - Cusano Milanino (MI)
M.B.M. INFORMATICA, c.so Roma 112 - Lodi (MI)
BIT '84, via Italia 4 - Monza (MI)
BIT, via Dante Alighieri - Rho (MI)
SUPERGAMES, via Carrobbio 13 - Varese
CURIONI, via Ronchetti 71 - Cavaria (VA)
REPORTER, c.so Garibaldi 25 - Cremona
VIGASIO MARIO, c.so Zanardelli 3 - Brescia
SANDIT, via Francesco d'Assisi 5 - Bergamo

MARCHE

CESARI RENATO, via G. Leopardi 15 - Civitanova Marche
EMI, p.zza Repubblica 5 - Iesi (AN)

MOLISE

ROSATI COMPUTER, via Martiri della Resistenza 88 - Termoli (CB)

PIEMONTE

ARCHIDEA, via Po 28 - Torino
COMPUTER GAMER, via Carlo Alberto 39/E - Torino
COMPUTING NEWS, via Marco Polo 40/E - Torino
RADIO TV MIRAFIORI, c.so Unione Sovietica 381 - Torino
CALCOLODATTILO COMPUTER, via C. Battisti 2/E - Collegno (TO)
ELLIOT COMPUTERS, p.zza Don Minzoni 32 - Verbania (NO)
CIRS, via Volpi 2 - Vigliano Biellese (VC)
RECORD, c.so Alfieri 166/3 - Asti
PUNTO BIT, c.so Langhe 26/C - Alba (CN)
ROSSI COMPUTERS, via Nizza 42 - Cuneo

PUGLIA

CARD COMPUTER CENTER, via Piemonte 38 - Bari
DISCORAMA, c.so Cavour 99 - Bari
EXPERT GADALETA, c.so Umberto 25/27 - Molfetta (BA)

SARDEGNA

COMPUTER SHOP, via Oristano 12 - Cagliari

SICILIA

A ZETA, via Canfora 140 - Catania
BIT INFORMATICA, c.so V. Veneto - Mazara del Vallo (TP)
OFFICE AUTOMATION, via G. Venezian 75 - Messina

TOSCANA

ELETTRONICA 100 STELLE, via Centostelle 5/B - Firenze
TELEINFORMATICA TOSCANA, via Bronzino 36 - Firenze
ELECTRIC DREAMS, via Sette Soldi 32 - Prato
WAR GAMES, via R. Sanzio 126/A - Empoli
SISTED, via L. Galvani 22 - Arezzo
I.C.S., via Roma 10 - Terranuova Bracciolini (AR)
MICKEY MOUSE, via della Repubblica 17 - Poggibonsi (SI)
TUTTO COMPUTER, via Gramsci 2/A - Grosseto
IL GLOBO, p.zza 24 Maggio 18 - Follonica (GR)

UMBRIA

GBC, p.ta Sant'Angelo 23/A - Terni
STUDIO SYSTEM, via R. d'Andreotto 49/55 - Perugia

VENETO

COMPUTER POINT, via Roma 63 - Padova
CASA DEL DISCO, via Ferro 22 - Mestre (VE)

Per informazioni **MASTERTRONIC s.a.s.** - Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

Riassunto
Dispersi in un mondo alieno e dovendo compiere una ricerca disperata siete inclini ad accettare qualunque offerta d'aiuto vi venga proposta. Anche se l'offerta venisse da qualcuno, o qualcosa, veramente pericoloso l'ultima cosa che fareste sarebbe di ucciderlo...

THE TERMINAL MAN

STORY BY KELVIN GOSNELL© DRAWN BY OLIVER FREY©

PRESTO IL VORTICE SI RADDRIZZÒ, LASCIANDOLI IN UN'IMMENSA SALA SPAZIOSA...
COS'È QUESTO POSTO, CROSS? CHI L'HA COSTRUITO?
GIUSTO, E VISTO CHE HANNO LASCIATO LA LUCE ACCESA, SONO ANCORA QUI?
CREDO CHE QUESTO SIA UN PORTO PROBABILMENTE QUELLO CHE HANNO USATO PER ABBANDONARE IL SISTEMA... C'È SOLO UNA 'ENTRATA' PER I PASSEGGERI
MA NESSUNA 'USCITA'
COME SCOPRIRONO QUANDO ARRIVARONO GIÙ...
SCUSA CROSS, E NOI COME FAREMO A USCIRE
PRIMA TROVIAMO LE NOSTRE CELLULE DI CARBURANTE, POI CI PENSEREMO. VENITE!
LA RICERCA LI CONDUSSE IN UNO DEI PIÙ PICCOLI PASSAGGI LATERALI QUI NON C'ERA LUCE...
CROSS, NON MI PIACE...
NEANCHE A ME
SENTO UNA PRESENZA VIVA
AAAH!!!

What now, Cross?

NEMESIS™

The Final Challenge

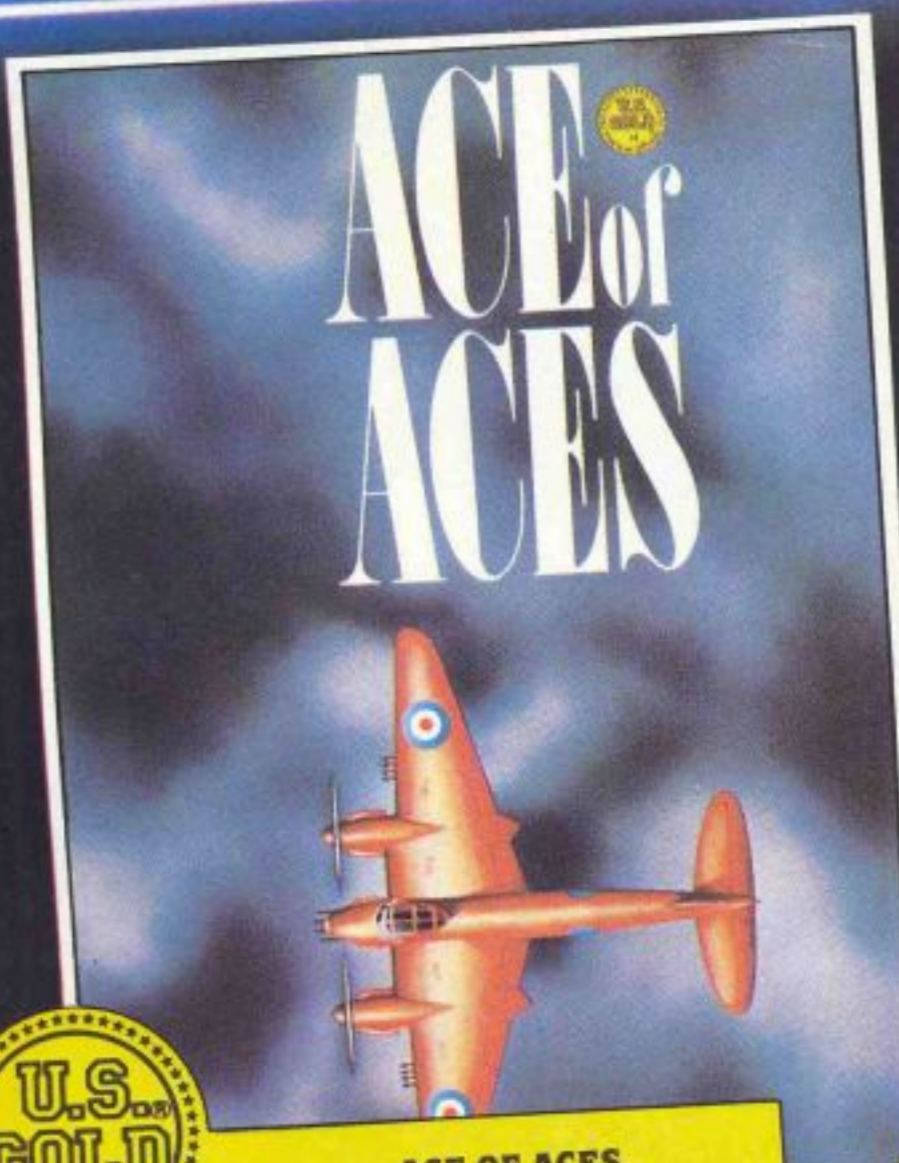
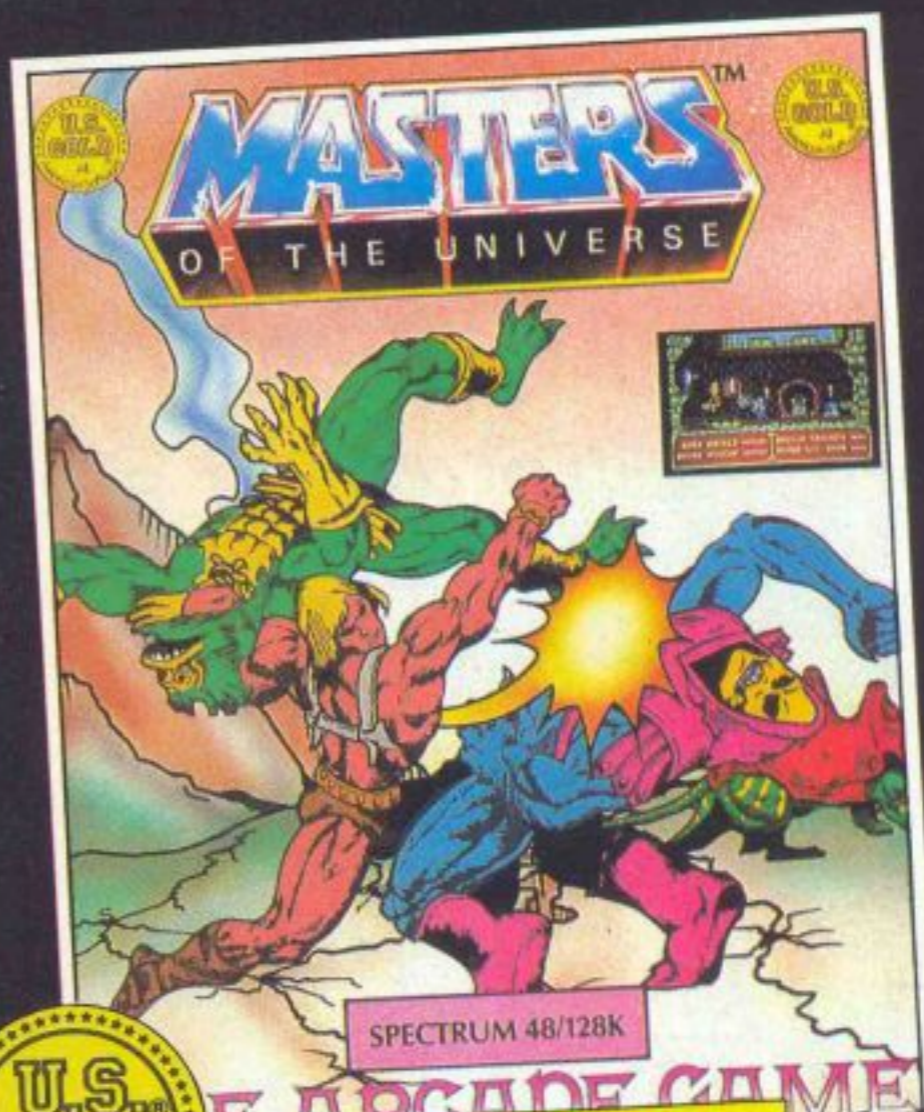
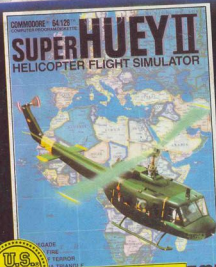
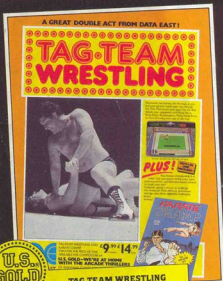
Commodore 64	Lit. 18.000
Spectrum 48/128	Lit. 18.000
Amstrad	Lit. 18.000
Commodore Disk	Lit. 25.000

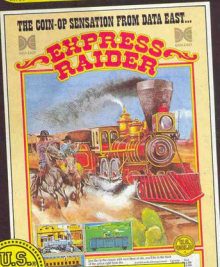
Dai rivenditori SOFT center

Distribuito da: Mastertronic s.a.s. - Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (Va) - Tel. 0332/212255

Novità

U.S. GOLD

la Casa Editrice di Software numero 1 in Europe

THE COIN-OP SENSATION FROM DATA EAST...

EXPRESS RAIDER

U.S. GOLD
All American Software

EXPRESS RAIDER
C-64/C-128/Spectrum/Amstrad

U.S. Gold (Italia), Via Mazzini 15, 21020 Casciago (Varese).
Tel: (0332) 212255.